LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 3
495 PTAS. 2,98 EUROS

¡Siga a ese juego!

VIRTUA STRIKER 2
ANÁLISIS
Y CONCURSO ESPECIAL

DEAD OR ALIVE 2
EL BEAT´EM-UP
MÁS SEXY DEL MUNDO

ADEMÁS
GUÍAS COMPLETAS
DE SEGA RALLY 2
Y MONACO GPRS 2

REGALO 4 PÓSTERS

CRAZY TAXI





Planeta Dreamcast
I-MAN Barcelona, C/ Parlamento, 13. Tel. 93 426 10 80
I-MAN Alicante, C/ Pintor Murillo, 4 local 3. Tel. 96 514 32 94
JPC Mallorca, C/ Soldado Soberats Antoli, 28 A. Tel. 971 76 30 83
I-MAN Badalona, C/ General Moragues, 92 bajo. Tel. 93 397 97 04
I-MAN Mataro, C/ Francesc Macia, 9. Tel. 93 758 68 28
I-MAN Sabadell, C/ Convent, 59. Tel. 93 726 65 09.
I-MAN Gerona, C/ La Salle, 16-18 Girona Boulevard, Tel. 972 21 66 29
TRAXTORE Barcelona, C/ Sepulveda, 155. Tel. 93 453 83 48

Dream Planet

Número 3 Marzo 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Maquetación: **Jose L. Crespo**
Colaboradores: **Rubén Jiménez, Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

editorial **aurum**

EDITORIAL

El equipo de Dream Planet ¡al descubierto!

Sabemos que cuando ya se llevan tres números publicados no es tiempo de presentaciones. Sin embargo, muchos lectores nos están pidiendo que demos la cara. ¿Queréis saber quiénes son los machacas que cada mes se curran Dream Planet? Pues vale, vosotros lo habéis querido.

Sergio

Cargo: Director y capo
Alias «Capoerista»

Le gusta llamarse a sí mismo Capoerista porque su personaje favorito de Tekken 3 es Eddy Gordo. El problema es que a su edad ya no está para muchos trotes y el día que intentó hacer Capoeira en la bañera de su casa le salió una hernia de aquí te espero.

Nacho

Cargo: Redactor Jefe de sí mismo
Alias «Snatcher»

Aunque su madre siempre le decía que jugar 10 horas al día con la consola no le llevaría a ninguna parte, el destino le ha obligado a tener que vivir entre videojuegos y mandos. Nunca abandona su estampita de Claire Redfield, su auténtico amor platónico.



Jose Luis

Cargo: Grafista y mago de las imágenes
Alias «Eraser»

Aún recordamos con jolgorio cuando entró diciendo que él no estaba interesado en los juegos. Tendríais que verlo ahora, enganchado al Sonic que da gusto. Y eso que éste es el primer juego que ha probado. Veremos qué pasa cuando descubra Soul Calibur o Resident Evil.

Rubén

Cargo: Destripar juegos en canal
Alias: «Rubencebú»

Por su imagen, Rubencebú parece una persona responsable y juiciosa (sobre todo ahora que se ha echado novia), pero deberíais ver las bromitas que introduce en los textos: si salieran publicadas todo el equipo de redacción acabaría en comisaría.



MAPAMUNDI



Nuestras noticias se centran en la aparición de Resident Evil Code: Veronica en Japón. También te informamos, entre otras cosas, de los lanzamientos de Tomb Raider y Toy Story 2 y de nuevos accesorios.

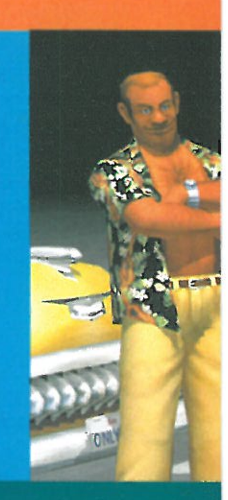


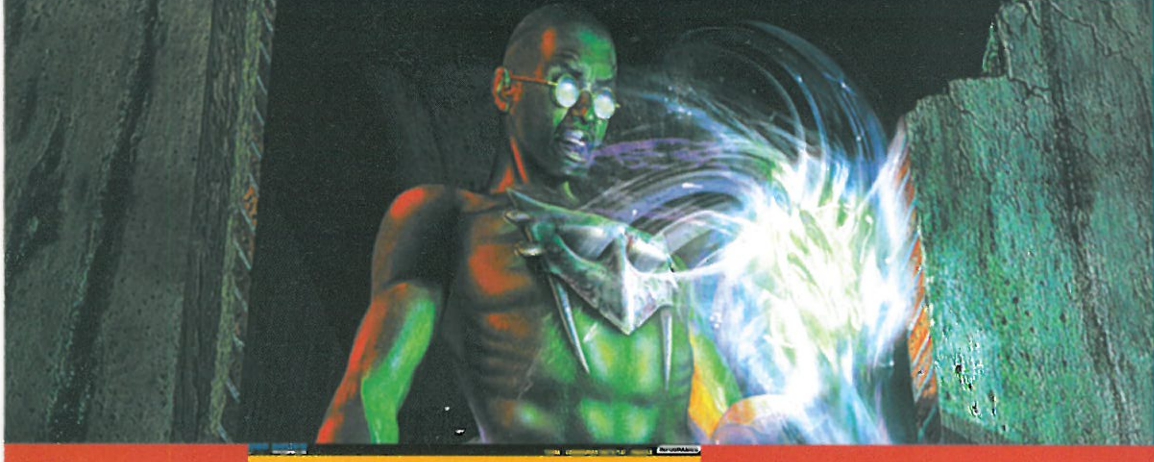
11

23

PHOTOFINISH

Si siempre has deseado saltarte todas las normas de circulación con total impunidad, sólo tienes que bajar la bandera y pisar el acelerador de tu Crazy Taxi. Además, aquí también encontrarás análisis de Virtua Striker 2, Soul Fighter y Buggy Heat, entre otros.



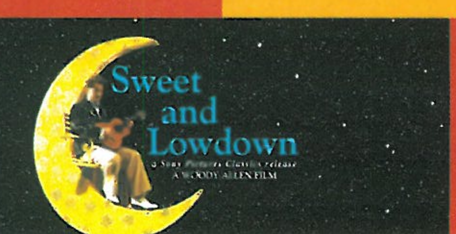






PLANETARIO

Exprimimos a fondo la opción Internet incluida en Buggy Heat, te mostramos las sedes Web de distribuidores y creadores de juegos, navegamos por la actualidad y analizamos dos de los mandos disponibles en el mercado.





TOMA DE CONTACTO

Además de un menú de previews tan suculentas como Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer o NBA 2000, prepárate para dos páginas de juegos de importación con Virtual On, Chu Chu Rocket y Berserk como protagonistas.



BRÚJULA

Este mes te servimos en bandeja las guías completas de Sega Rally 2 y Monaco GP Racing Simulation 2, la continuación del libro de rutas de Shadow Man y un apartado con los trucos más útiles para un puñado de juegos.

89



Sumario

MAPAMUNDI

ACTUALIDAD MULTICONSOLAS INTERNACIONAL LANZAMIENTOS

Los zombies invaden Japón





Después de meses de tensa espera y de ponernos los dientes largos con la demo del juego, desde el día 3 de febrero los japoneses pueden disfrutar con Resident Evil Code: Veronica, uno de los lanzamientos más esperados para la consola de Sega. Dentro de poco os ofreceremos nuestras impresiones del juego junto con el análisis de Resident Evil 2 (que finalmente ha sufrido un retraso y no estará en las tiendas españolas hasta el 14 de abril), pero por ahora os podemos avanzar que la última parte de la genial y terrorífica saga de Capcom está dejando a los nipones sin habla. La intro (con un estilo que nos ha recordado a las películas de John Woo) es una de las más espectaculares de la historia de los videojuegos. Sin embargo, estos primeros minutos sólo son un adelanto de lo que viene a continuación: un derroche de acción trepidante protagonizado por una Claire Redfield tan realista y detallada que ha conseguido conquistar todos los corazones de la Redacción.

De todas formas, Claire no es el único personaje jugable de este último episodio. También es posible controlar a su hermano Chris y a un nuevo fichaje llamado Steve Burnside. Además, hace su aparición estelar un peligroso enemigo conocido como Bandersnatch que puede estirar su brazos para que no tengas ningún lugar seguro donde esconderte.

A pesar de que el lanzamiento de Code:Veronica estaba fijado inicialmente para febrero, lo cierto es que en nuestro país no va a llegar antes de junio.

Y si te las prometías muy felices pensando que, al menos, podrías jugar con la demo de Code: Veronica incluida en Resident Evil 2, debes saber que en la edición española no va a estar presente. La razón: estos dos juegos van a ser comercializados aquí por dos distribuidores distintos y, claro, tampoco es cuestión de hacer propaganda a un título de tus competidores.

Ya sabemos que estáis impacientes pero, por ahora, os tendréis que conformar con admirar las capturas de la intro.

LANZAMIENTOS

MARZO		Jojo's Bizarre Adventure	Virgin
TÍTULO	DISTRIBUIDOR	Slave Zero	Infogrames
Tomb Raider: The Last Revelation	Proein	Caesars Palace 2000	Virgin
Plasma Sword	Virgin	Toy Story 2	Proein
Red Dog	Sega	Dragon's Blood	Virgin
MDK 2	Virgin	ABRIL	
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	Resident Evil 2	Virgin
Renegade Racers	Virgin	Ecco the Dolphin	Sega
Zombie Revenge	Sega	Arcatera	Ubi Soft
Roadster	Virgin	Chu Chu Rocket	Sega
NBA 2000	Sega	Metropolis Street Racer	Sega

LOS + VENDIDOS

1	Virtua Striker 2
2	Soul Calibur
3	Shadow Man
4	Sonic Adventure
5	Sega Rally 2
6	The House of the Dead 2
7	Blue Stinger
8	Soul Fighter
9	WorldWide Soccer 2000
10	UEFA Striker

Fuente: Centro Mail



Lara se pasa a Dreamcast

Tras los incesantes rumores de los últimos meses, al fin se ha confirmado oficialmente el fichaje de Lara Croft por la Dreamcast. La firma del acuerdo entre Sega y Eidos tendrá como consecuencia inmediata la conversión de Tomb Raider: The Last Revelation a DC, para disfrute de los numerosos fans de la escultural aventurera. De esta manera, Lara vuelve a protagonizar una aventura en una consola de Sega tras la aparición del primer Tomb Raider en la Saturn hace tres años. El estreno de la saga en la Dreamcast estará listo en primavera.

La red de Capcom

LA COMPAÑÍA JAPONESA de telecomunicaciones Kokusai Denshin Denwa (KDD) ofrecerá desde el día 1 de marzo un servicio que permitirá a los usuarios nipones de la Dreamcast jugar partidas en red con títulos de Capcom. Según la propia empresa KDD, el Matching Service ofrecerá transmisión de datos a una velocidad elevada y cobrará una tasa por tiempo de conexión. El primer juego en disponer de este servicio será Marvel vs. Capcom 2 (saldrá a la venta el 23 de marzo) y en el futuro contarán con esta posibilidad Power Stone 2, SNK vs. Capcom (ambos disponibles en primavera), Rival Schools 2 y Street Fighter III 3rd Strike. La compañía también está planteándose la posibilidad de realizar actualizaciones de juegos que ya están en el mercado para dotarlos de esta opción.



El perro de Sega

EL DÍA 1 DE ABRIL es la fecha escogida por Sega para lanzar su perro robot Poo-chi. Esta mascota virtual costará 28 dólares y responderá a la luz, el sonido y el contacto físico. Además, sus ojos pueden variar de tamaño y color y será capaz de mover la cola. Poo-chi podrá ser de varios colores y nacerá con una meta clara: hacer la competencia a Aibo, el perro de Sony. Con este objetivo, el perro de Sega será puesto a la venta a un precio menor que su competidor, ya que técnicamente su fabricación es menos compleja. La compañía espera vender un millón de estos animales durante su primer año en Japón.

BREVES

¡El chip para DC existe!

LA COMPAÑÍA americana NCS ha puesto a la venta un chip para la Dreamcast. El modo de integrarlo en la consola es similar a la manera de colocar un chip para Play, aunque el proceso es algo más complicado. En principio, Sega no se ha opuesto a la distribución de este accesorio (algo que sí hizo Sony con el chip para PlayStation). Según la compañía, no existe peligro de piratería al no existir, de momento, un copiador de GD-ROM. El chip sólo puede utilizarse para jugar con juegos PAL en consolas NTSC y viceversa.

La familia de accesorios crece

LA CÁMARA DIGITAL para Dreamcast podría ver finalmente la luz durante la próxima primavera. Este nuevo y esperado accesorio será de un tamaño muy pequeño y permitirá descargar fotografías y animaciones en la consola a través del puerto de la Visual Memory situado en el mando.

Nueva versión del Dreamcast Passport

SEGA JAPÓN PLANEA lanzar al mercado antes de que finalice este invierno una nueva versión del GD que utilizan los nipones para acceder a Internet: el Dreamcast Passport 3. Las novedades más importantes de esta futura actualización serán el soporte del lenguaje Javascript, así como de los formatos Flash 4.0 y MP3. Con este último sistema de archivos podrán escuchar en la consola música pasada a formato MP3. Todo un lujo.

INTERNACIONAL JAPÓN





DE MARCHA CON LA DREAMCAST

La Dreamcast se apunta a la marcha gracias a Konami. El próximo día 17 de febrero aparecerá en el mercado japonés Dance Dance Revolution Second Mix, uno de esos títulos que vuelven locos a los nipones. El juego saldrá a la venta con una guitarra-mando para que sus sueños musicales se conviertan en realidad. Además, este periférico será compatible con las antiguas versiones de PlayStation.

El teatro de la vida

SEGA Y RED LANZARÁN EL PRÓXIMO día 24 de Febrero en Japón el Sakura Taisen fan disc Wolf Ichirou Struggle Record . Se trata de un simulador donde el jugador debe interpretar una obra de teatro dramática denominada Sakura Taisen Drama-Bright Red Lizard, superando en equipo todos los problemas que van apareciendo. El título incluirá extensas colecciones de imágenes, minijuegos para superar pruebas durante el ensayo de la obra y escenas espectaculares una vez esté lista tu interpretación.



SHENMUE ARRASA EN JAPÓN

Shenmue:Yokosuka arrasa en ventas y lidera el mercado japonés con mas de 380.000 unidades vendidas en sus dos primeras semanas de vida. La verdad es que el éxito de esta grandísima obra de Yu Suzuki parece confirmar las expectativas de Sega, ya que la compañía espera alcanzar el medio millón de copias a finales de marzo.

NAOMI-DC

La relación entre las recreativas con placa Naomi y la Dreamcast va a ser más estrecha a medida que vaya pasando el tiempo. El próximo verano, los suertudos nipones podrán grabar en su VM las partidas que jueguen a la recreativa de King of Fighters 2000 y, cuando aparezca la versión Dreamcast durante el cuarto trimestre de este año, en el menú encontrarán una opción para cargar en su consola los avances guardados desde el arcade.



INTERNACIONAL USA



RAZIEL YA SE PASEA EN LAS DC AMERICANAS

Los yanquis ya pueden disfrutar con la esperada versión para Dreamcast de Legacy of Kain: Soul Reaver desde finales del mes de enero. Aunque el juego conserva prácticamente el mismo planteamiento que en las versiones para PlayStation y PC, lo cierto es que las andanzas de Raziel por nuestra querida Dreamcast son visualmente muy superiores a la competencia y cuentan con una resolución alucinante. Faltaría más.

EIDOS SE LLEVA EL BERSERK AL AGUA

Mientras Berserk, la sangrienta creación de ASCII, está causando sensación en Japón, la pugna por hacerse con su distribución ha sido casi tan dura como las peleas que debe librar Guts, el protagonista del juego. El vencedor ha sido finalmente Eidos y la fecha de lanzamiento en Estados Unidos será, casi con toda seguridad, el 4 de marzo. La versión americana se llamará Sword of Berserk: Guts' Rage.

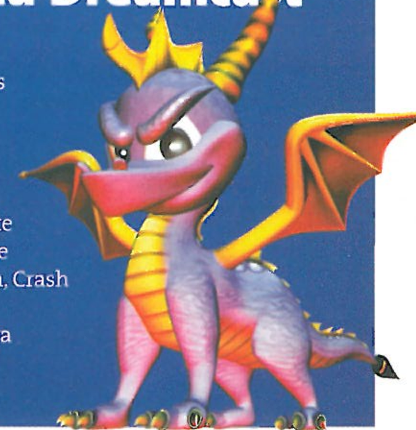


TARJETA CON MÁS MEMORIA

Lik Sang ha lanzado en Estados Unidos a través de su Web una nueva Visual Memory con 200 bloques de memoria y una capacidad de 2MB de espacio libre sin compresión. El accesorio se llama Nexus 16X y cuesta 34,95 dólares. La dirección del distribuidor es www.lik-sang.com.

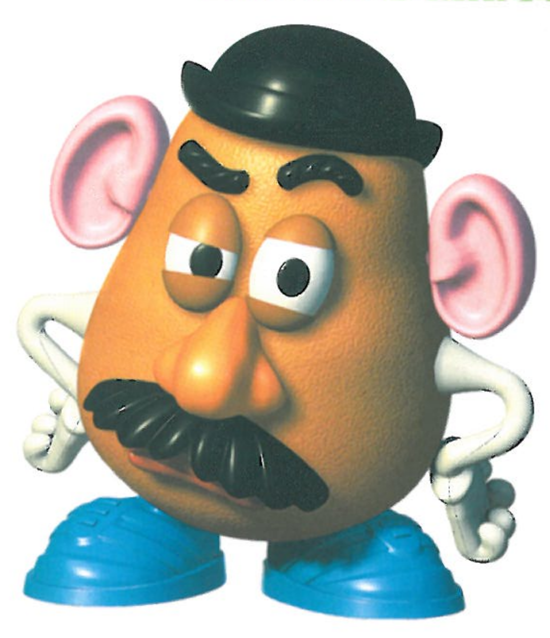
Animalicos en la Dreamcast

KONAMI SE HA ASOCIADO con Universal Interactive (la rama de los estudios Universal Pictures que se dedica a la creación de videojuegos) para desarrollar y producir títulos para Sega, Sony y Nintendo. La ventaja que tendrá este acuerdo es que los grandes éxitos de Universal Interactive en PlayStation, Crash Bandicoot y Spyro, podrían contar próximamente con una versión para Dreamcast. Parece que Sonic va a tener mucha competencia.



Historias de juguetes

Con la película estrenada recientemente en España, Activision ha anunciado oficialmente que los juguetes de Toy Story 2 también llevarán sus aventuras hasta la Dreamcast. El juego aparecerá hacia finales de marzo y básicamente será el mismo que en PlayStation y Nintendo 64. Sin embargo, la capacidad técnica de la consola de Sega permitirá a los programadores crear unos gráficos prácticamente idénticos a las imágenes de la película. Buzz, Woody y todos sus colegas van a estar más vivos que nunca.



Un mito del fútbol puede fichar por la Dreamcast

SI CON UEFA STRIKER, WorldWide Soccer 2000 y Virtua Striker 2 no has saciado tu sed futbolera, esta noticia te va a encantar. Tenemos el placer de anunciarte que Konami está desarrollando un juego de fútbol para la Dreamcast. Aunque no está confirmado todavía, es bastante probable que se trate de una nueva entrega de la aclamada saga International Superstar Soccer. Seguramente empezaremos a escuchar el clamor del estadio durante el verano.

El maravilloso mundo de Grandia 2

LA SECUELA DE GRANDIA, un título que apareció originariamente para la Saturn y que dentro de poco contará con una versión en PlayStation, aparecerá el próximo verano en Japón. Game Arts/Esp y Sting han mostrado recientemente imágenes de lo más espectacular de uno de los RPG más esperados en el Imperio del Sol Naciente. Las capturas muestran una belleza gráfica que supera con creces a la primera parte. Además, esta secuela no seguirá el argumento de su antecesora, sino que aportará una historia totalmente nueva y un nuevo protagonista llamado Ryudo.



Ganadores concurso Dream Planet nº 1

Aquí tenéis la lista con los afortunados ganadores del Corcurso Visual Memory que organizamos en el número 1 de Dream Planet. Cada uno de ellos se ha llevado una preciosa VM.
Àlex López Domènech (Santpedor, Barcelona), **Andrés Barreiro García** (Vigo), **Félix Arias Bueso** (Cáceres), **Antonio Ángel Pastor Valles** (Boadilla del Monte, Madrid), **Kevin Lara Cornejo** (Fuenlabrada, Madrid), **Diego Hernando Linares** (Pozuelo de Alarcón, Madrid), **Juan José Tendero Capiscol** (Jaén), **Andoni Labaka Lizarazu** (San Sebastián), **Pedro Martínez Fuertes** (Totana, Murcia), **Juan Manuel Cabello Becerro** (Málaga).

OTRAS CONSOLAS

Evolución en la Neo Geo Pocket Color

SIGUIENDO CON LA FUGA de personajes de la Dreamcast hacia la Neo Geo Pocket Color (Sonic ya cuenta con una versión de sus aventuras para esta plataforma), Evolution también ha sido convertido a la consola portátil. Esta nueva versión del primer RPG que apareció para la consola de 128 bits de Sega cuenta con un argumento totalmente nuevo y gráficos en 2D.

Nueva placa recreativa

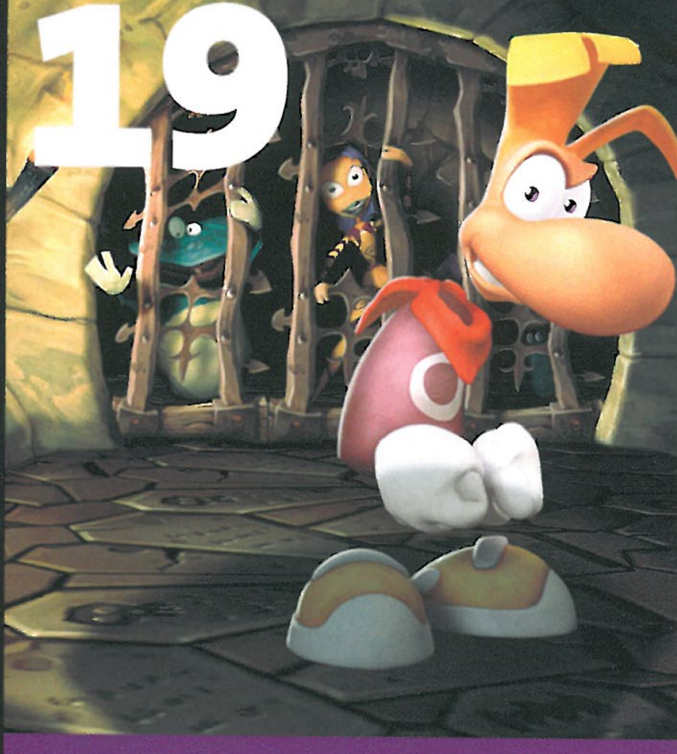
SEGA ESTÁ FINALIZANDO el desarrollo de una nueva placa recreativa que provisionalmente denomina Model 4. Parece que la placa podría ver la luz en Japón durante la próxima primavera y el primer juego será 18 Wheeler American Trucker, una recreación de las carreras de coches big-foots típicamente americanas. Se rumorea que el segundo título podría ser una nueva versión de las carreras de Star Wars diferente de los títulos que han aparecido hasta ahora en otras consolas.

Walkman Boy Color

NINTENDO ESTÁ cuidando al máximo el único producto que mantiene en pie su Imperio en el mundo del ocio electrónico: la pequeña pero matona Game Boy Color. La consola portátil cuenta con un nuevo accesorio denominado SongBoy que permite descargar de Internet archivos de sonido MP3 para luego reproducirlos en la Game Boy. El nuevo invento se acopla a la parte superior de la consola y funciona como un adaptador que puede ser conectado a un PC o a un Macintosh.

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN





12

Dead or Alive 2

Cuerpos Danone

Desarrollador: **Tecmo**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Beat'em-up 3D**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Finales de año**
www.tecmo.co.jp

Historial Tecmo: **Kagero: Deception II (PSX), Dead or Alive (PSX, Saturn)**









Aunque a primera vista podría parecer que el mayor interés de Dead or Alive 2 está en poder controlar a unas cuantas chicas de buen ver repartiendo leña, lo cierto es que el éxito que ha conseguido en los salones recreativos demuestra que este título de Tecmo ofrece mucho más que eso.

Si la primera parte (que contó con una versión para Saturn y otra para PlayStation) fue considerada como el primer beat'em-up en 3D capaz de rivalizar con el hasta entonces todopoderoso Virtua Fighter 2, Dead or Alive 2 es el primer juego de lucha para Dreamcast con claras posibilidades de destronar a Soul Calibur.

La conversión para la consola de Sega de este título, inicialmente desarrollado para recreativas Naomi, finalmente verá la luz este mismo mes de marzo en Estados Unidos.

En esta segunda entrega reaparecen (con más movimientos, eso sí) viejos conocidos del primer DOA como Ryu Hayabusa, Zack, Tina, Gen Fu o Kasumi, pero también se han producido nuevos fichajes como, por ejemplo, el ruso Leon, la espectacular luchadora francesa Helena, el wrestler Bass y Ayane (la hermana de Kasumi). Todos ellos cuentan con un aspecto gráfico cuidado hasta los más mínimos detalles. Para conseguir unas animaciones de lo más realista se han utilizado técnicas de captura de movimientos. Además, la ropa, el pelo e, incluso, los pechos de las luchadoras se mueven durante los combates como si fueran de verdad.

Pero eso no es todo. Tecmo sabe que un beat'em-up necesita contar con unos escenarios espectaculares para triunfar, así que los de Dead or Alive 2 te van a dejar sin habla.

No se trata solamente de la espectacularidad con la que han sido representados, sino también de una cierta interactividad que, en algunos momentos, nos recuerda a Power Stone. Así, de vez en cuando aparecerán algunos objetos que permitirán al luchador recuperar algo de la energía perdida. Pero uno de los elementos distintivos del juego son las diversas áreas de un mismo escenario donde puede desarrollarse el





combate. En cierto escenario, por ejemplo, comenzarás la pelea en el tejado de un rascacielos, aunque con un par de golpes podrás tirar a tu rival y caer en un edificio más bajo donde continuar la lucha. El escenario de la Catedral también dispone de algún momento espectacular. ¿Ves esa cristalera?, pues con un poco de habilidad puedes hacer que el facineroso de turno la atraviese.

Para conseguir que tu adversario visite todas las áreas interesantes de cada uno de los decorados, tendrás a tu disposición los habituales combos y movimientos especiales. El sistema de control de los luchadores es bastante más fácil que el utilizado en Virtua Fighter 3tb, así que estos

Las chicas de DOA 2 son muy agresivas, no te fíes de las apariencias

golpes no son demasiado difíciles de realizar y te garantizan unos cuantos momentos espectaculares en cada combate.

Por lo que se refiere a las opciones, la versión para Dreamcast cuenta con alguna novedad. Para empezar, en esta versión norteamericana existe un modo de práctica y una opción survival, pero también se incluye el Tag Team Mode, en el que debes escoger dos personajes para librar una batalla al estilo Teken Tag Tournament.

Lo dicho, no te dejes llevar por las chicas ligeras de ropa que aparecen en Dead or Alive 2. Además de lucir un buen palmito, son capaces de dejarte KO con un par de combos. La creación de Tecmo parece ofrecer los suficientes elementos para convertirse en un beat'em-up mítico, pero tendremos que esperar hasta finales de año (cuando aparezca la versión PAL) para comprobar si a Soul Calibur le ha salido un competidor.

Metropolis Street Racer

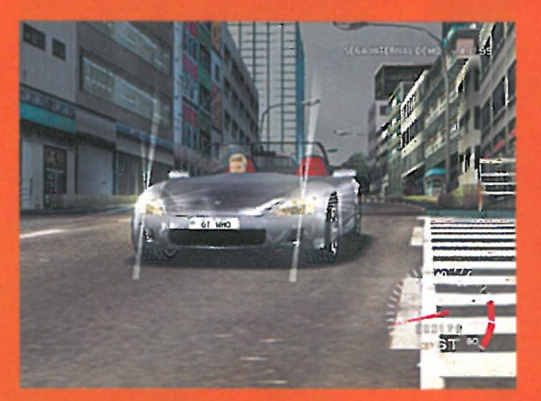
En el coche de papá





Desarrollador: **Bizarre Creations**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Abril**
www.bizarrecreations.com

Historial Bizarre Creations: **Fur Fighters (DC), Formula 1'97 Championship Edition (PC/PSX)**





Seguro que muchos jugones empezaban a pensar que la Dreamcast se estaba quedando un poco atrás en lo que se refiere a juegos de conducción. Aunque Sega Rally 2 es un magnífico título sobre esta especialidad automovilística y ya han aparecido dos juegos sobre el mundo de la Formula 1, lo cierto es que las propuestas dedicadas a la simulación de competiciones de turismos no logran ponerse a la altura de juegos como Gran Turismo y su esperada secuela. Pero para poner remedio a esta carencia, dentro de un par de meses tendrá lugar el lanzamiento europeo de Metropolis Street Racer (y dentro de un poco más descubriremos todos los secretos del prometedor Sega GT). Aunque el lanzamiento de este título ha sufrido algún que otro retraso, parece que esta vez va en serio: el juego que, por lo menos a nivel gráfico, se convertirá en uno de los mejores de todos los tiempos ya está prácticamente acabado.

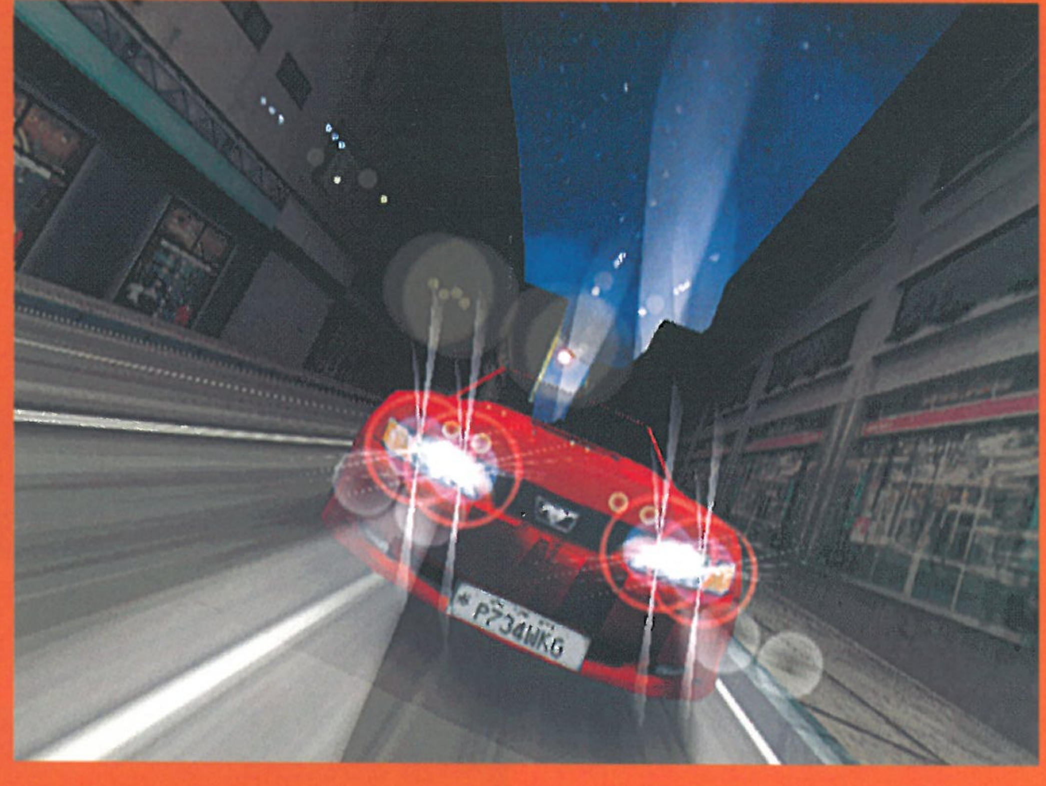
Metropolis Street Racer ofrece, de entrada, un realismo que difícilmente encontrarás en ningún otro videojuego. Los circuitos están ubicados en determinadas zonas de tres ciudades distintas











(San Francisco, Tokio y Londres) y cuentan con una cantidad de detalles impresionante: han sido reproducidos fielmente más de 3 kilómetros de cada ciudad. En el caso de Londres, por ejemplo, puedes contemplar todos los restaurantes y tiendas de Trafalgar Square (no es que nos conozcamos mucho la zona, pero un amigo del primo de nuestra recepcionista estuvo allí el verano pasado y dice que es idéntico).

Pero si la reproducción de las ciudades es exacta a la realidad, los coches tampoco se quedan atrás. Modelos de marcas como Renault, Toyota, Ford, Peugeot, Honda, Alfa Romeo o Mazda están incluidos entre los 20 vehículos disponibles desde el principio o entre los coches secretos. Seguramente, las capturas que acompañan este preview no dejan lugar a dudas: todos los bólidos presentan un aspecto espectacular (se han utilizado unos 4.000 polígonos en cada uno de los coches para conseguirlo) y los efectos de luz han sido cuidados al máximo para contribuir a crear esa sensación realista que impregna todo el juego. Será en los momentos de conducción nocturna cuando puedas apreciar mejor estos efectos, ya que en Metropolis Street Racer podrás conducir en diversos momentos del día y con las condiciones meteorológicas (viento, lluvia, niebla...) afectando constantemente a tu pilotaje.

Por lo que se refiere al aspecto sonoro, el ruido de los motores ha sido directamente grabado de los modelos reales, así que prepárate para escuchar el rugido de un Mercedes SLK o un Mustang descapotable. La música será muy variada, aunque destacarán los temas techno.

Los modos de juego, por su parte, ofrecerán diversión para todos los gustos. La opción Arcade incluirá los clásicos campeonatos, carreras contrarreloj o versus. Sin embargo, la mayor novedad será el modo Gang Battle, una especie de carreras por bandas que se aleja de las competiciones tradicionales.

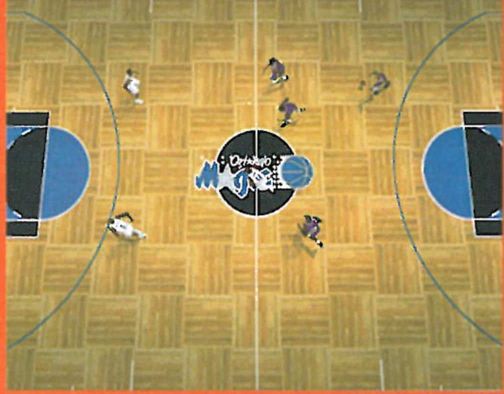
En definitiva, las mejores armas de Metropolis Street Racer serán la representación realista y detallista de coches y escenarios con unos horizontes muuuuuuy lejanos, así como la ausencia total del temido efecto pop-up y otros problemillas que presentan otros juegos de conducción. Será necesario esperar a la versión definitiva del título de Bizarre Creations para juzgar con rigor aspectos como la jugabilidad y el control de los coches. Si estos elementos acaban siendo tan cuidados como el apartado gráfico, puedes estar ante un juego capaz de plantarle cara al mismísimo Gran Turismo.

La impresionante capacidad técnica de la Dreamcast te permitirá pasear por recreaciones exactas de algunas zonas emblemáticas de Tokyo, San Francisco y Londres

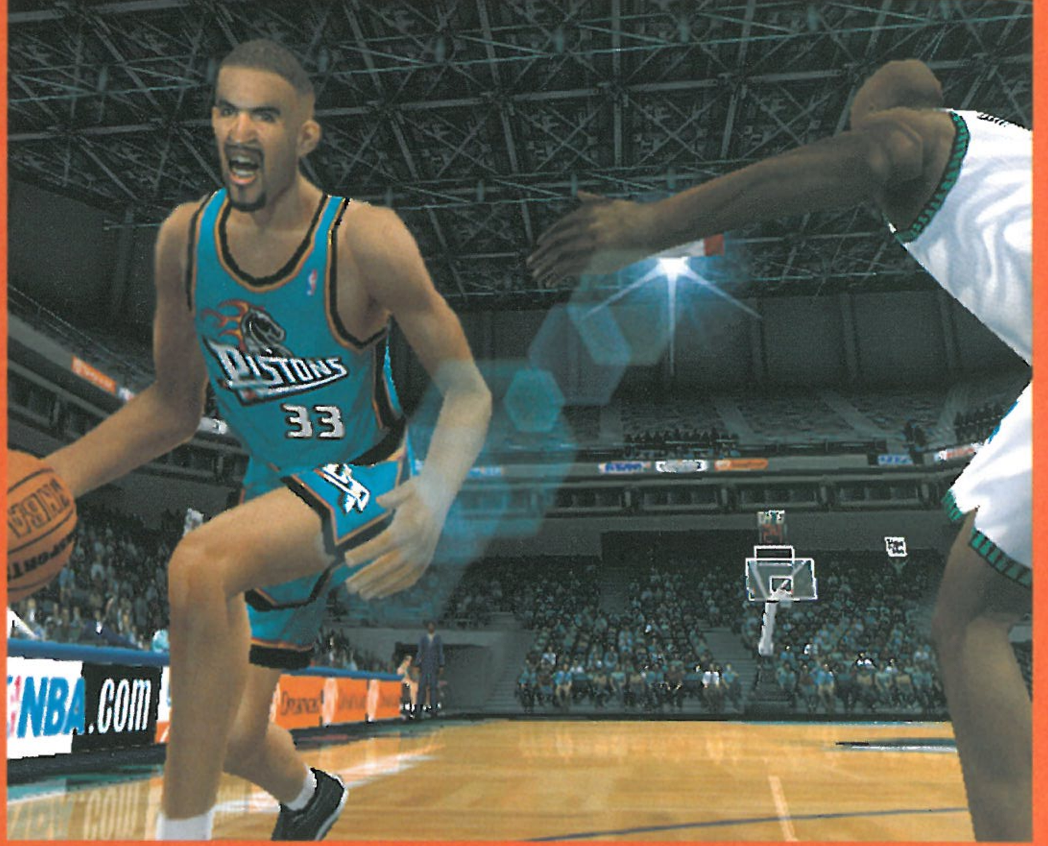
NBA 2000

I love this videogame









Desarrollador: **Sega Sports**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Deportes**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Marzo**
www.dreamcast-europe.com

Historial Sega (DC): Virtua Striker 2, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb

NBA 2000 (conocido como NBA 2K en Estados Unidos) es lo más parecido a jugar un partido de baloncesto con personas de carne y hueso que hemos experimentado hasta ahora al mando de una consola de videojuegos.

El juego consigue trasladar todo el ambiente de la NBA, empezando por las estrellas de la mejor liga de baloncesto del mundo. 400 jugadores han sido representados fielmente mediante la utilización de diferentes expresiones faciales, impresionantes texturas de la piel y diversos tonos musculares. Además, todos se mueven de



forma realista y con una gran fluidez gracias a las 1.500 animaciones diferentes creadas a partir de técnicas de captura de movimientos. Pero no solamente podrás reconocer a Scottie Pippen, Shaquille O'Neal o Kobe Bryant: desde el principio de cada partido te parecerá estar asistiendo a una auténtica retransmisión televisiva.

Esta sensación se consigue gracias a la inclusión de un sinfín de detalles, empezando por la presentación de los dos equipos al principio de los partidos con el juego de luces correspondiente y el *speaker* anunciando a cada jugador.

El público también contribuye al espectáculo. Esta vez los espectadores no parecen un decorado de cartón-piedra, sino que se mueven y gritan según la jugada que acaban de presenciar, aunque en la versión beta que hemos podido probar sólo existen tres o cuatro personas que se van repitiendo por todo el estadio. Pero todo el envoltorio gráfico no sirve de nada si no se acompaña de una buena jugabilidad, así que Sega ha conseguido ofrecer un sistema de control sencillo e intuitivo. Es bastante fácil realizar mates

Gracias a su jugabilidad y a unos gráficos excepcionales, NBA 2000 se hace querer

y otras jugadas espectaculares y es posible desplegar un menú de tácticas mientras estás disputando un partido. Además, tendrás a tu disposición un botón de pase selectivo. Al pulsarlo, aparecerá encima de cada uno de tus compañeros un botón del mando, por lo que podrás escoger al que está mejor situado para pasarle la bola.

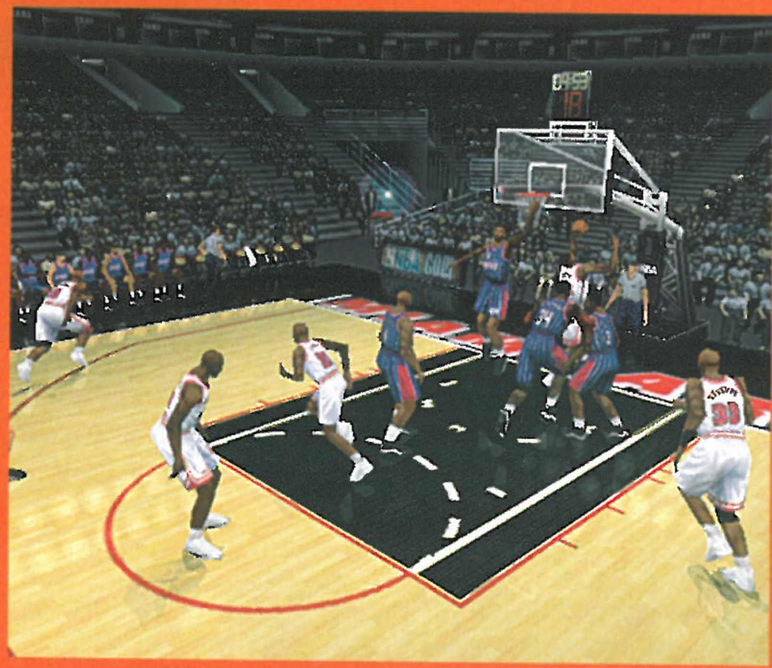
Si en tu habitación tienes un póster de Jordan al lado de la Dreamcast éste será tu juego. Vas a encontrar todos los equipos y todos los jugadores de la NBA e incluso, si echas mucho de menos a Air, siempre te queda la opción de fabricarte una copia exacta gracias al magnífico editor de jugadores. El mayor espectáculo del mundo (después del circo) llegará a tu casa en marzo.











Fur Fighters

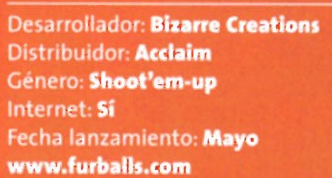
Armados hasta el hocico











Desarrollador: **Bizarre Creations**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Shoot'em-up**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Mayo**
www.furballs.com

Historial Bizarre Creations: **Metropolis Street Racer (DC), Formula 1'97 Championship Edition (PC/PSX)**

Coger a unos simpáticos animalicos (mezcla de Spyro, Crash y los Fruitis) y armarlos con todo un arsenal que para sí quisiera el mismísimo protagonista de Duke Nukem puede parecer un poco cruel, pero es la mejor manera de conseguir un juego tan original como Fur Fighters (sí, sabemos que se llamaba Furballs, pero el desarrollador se ha visto obligado a cambiar de nombre por la similitud con una serie de dibujos animados). Los chicos de Bizarre Creations han creado una aventura diferente con toques de humor negro que apuesta por la combinación de diversos géneros y que -junto a M-SR- contribuye a situar a la compañía entre los grandes programadores europeos para DC.

Los protagonistas de la historia son seis animales: el perro Roofus, el oso panda chino Chang, la gata Juliette, el pingüino Rico, el canguro Bungalow y el dragón Tweek. Todos ellos han sido representados con una marcada estética de dibujos animados y cuentan con unas animaciones excelentes y el alegre colorido que impregna todo el juego.

Fur Fighters es un shoot´em-up enriquecido con una buena dosis de humor negro

La razón por la que unos animales tan diferentes entre sí deben colaborar -y de paso protagonizar un videojuego- es muy simple: el malvado General Viggo ha raptado a sus crías y las está explotando impunemente. Para rescatarlas deberás aprovechar al máximo las habilidades de cada personaje, escogiendo el más adecuado para cada situación. Por ejemplo, el canguro te permitirá alcanzar plataformas más altas y con el pingüino podrás nadar por zonas inaccesibles de otro modo. Precisamente ésta es una de las características más cuidadas de Fur Fighters. Aunque básicamente se trata de un shoot'em-up en tercera persona, el juego se enriquece con la inclusión de elementos aventureros, plataformas, y puzzles. Pero, además de todo esto, el título de Bizarre cuenta con un toque de humor negro que, a pesar de la apariencia general del juego, no lo hace muy recomendable para los más pequeños (disparar directamente a la cabeza de un oso no es la mejor experiencia educativa para un tierno infante). De todas formas, el público entre los 16 y los 99 años seguro que sabrá apreciar todo lo que ofrecen estas simpáticas bolas peludas.

Rayman 2: The Great Escape

Mira mamá, sin brazos ni piernas

Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Género: **Plataformas 3D**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Marzo**
www.rayman2.com

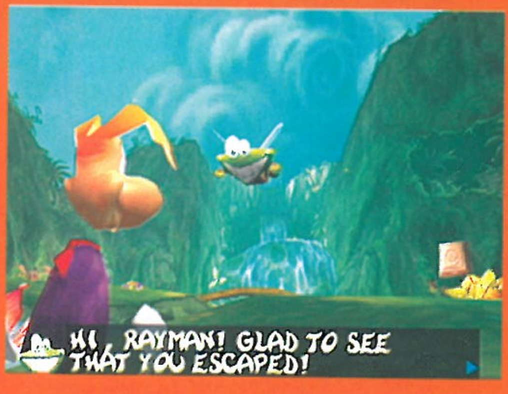
Historial Ubi Soft (DC): **Suzuki Alstare Extreme Racing, Monaco GPRS 2, Speed Devils**



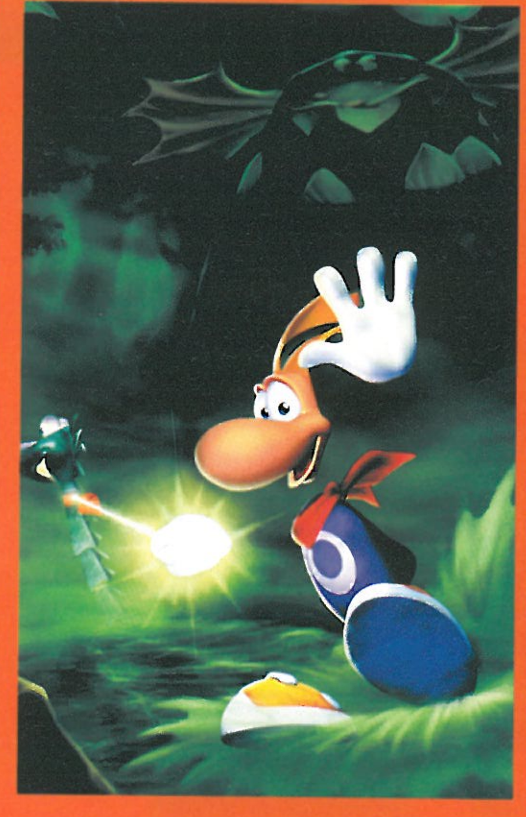
Rayman es un tipo algo desmembrado que ya había protagonizado algunos juegos en plataformas como PlayStation, PC o Nintendo 64, así que la aparición de un título para Dreamcast parecía sólo cuestión de tiempo. El personaje estrella de Ubi Soft se estrena en la consola de Sega con la segunda parte de sus aventuras. En esta ocasión, el planeta de Rayman ha sido invadido por una banda de Robo-piratas que han capturado a nuestro héroe y a todos sus colegas para convertirlos en la atracción principal de un circo galáctico. Estos imitadores de tres al cuarto de Long John Silver han dispersado la energía del planeta dividiéndola en 1.000 fragmentos mágicos, por lo que Rayman deberá ir recogiendo durante su aventura el máximo número posible de Lums (así se llaman los fragmentos perdidos) para recuperar parte de sus poderes. Sólo así podrá llegar hasta el lugar donde se encuentra cautiva Ly, una especie de hada que sabe cómo vencer a los piratas.

Las andanzas de este futuro rival de Sonic tienen lugar en un mundo en 3D repleto de colorido, donde Rayman irá encontrándose, entre amigos y enemigos, cerca de 40 seres diferentes que pueblan el planeta. La versión para Dreamcast de Rayman 2 contará con algunas sorpresas no incluidas en las versiones de Nintendo 64 y PC. Para empezar, existirán 5 nuevos niveles pero, además, otras 3 fases podrán ser descargadas de Internet a través de la propia consola.

El título de Ubi Soft cuenta también con numerosos subjuegos, entre los que destaca el Globox Disk Mode. En este desafío multijugador, protagonizado por los simpáticos Globox, pueden tomar parte hasta cuatro jugadores que deberán recoger el mayor número posible de Lums dentro de un laberinto. Por supuesto, tampoco faltarán los típicos planeos del protagonista gracias a su cabellera-hélice ni los paseos montado en vehículos tan extraños como un cohete con patas. El que se aburra con Rayman 2 será porque disfruta más masacrando zombies. Si no es tu caso no lo pierdas de vista, no te arrepentirás.







Importación

Virtual On: Oratorio Tangram

Desarrollador: **AM3 (Sega)**
Género: **Beat´em-up**
Origen: **Japón**

Puntuación: **65 %**











Como ya sucedió en su día con la primera entrega aparecida para recreativas y para Saturn, VO: OT ha tenido una buena aceptación en Japón tanto en su versión para máquina arcade como en la conversión para Dreamcast.

Los ingredientes del éxito son fundamentalmente una temática de robots (que pirra a los nipones), gráficos de calidad y elementos de estrategia. El juego incluye muchos robots para elegir, cada uno con sus propias habilidades, ataques y movimientos especiales.

A nivel gráfico, este segundo Virtual On es impecable: Los robots están bien modelados, las explosiones y los ataques especiales son espectaculares y el juego no presenta ralentizaciones indeseables. Además del apartado visual, otro acierto son los modos de juego disponibles. Aparte de las opciones para enfrentarte contra la CPU también se incluye un VS Mode para luchar contra otro oponente humano con tres variantes distintas.

La primera corresponde al clásico modo de pantalla partida.

Virtual On: Oratorio Tangram se sitúa en un futuro mundo en lucha donde los robots juegan un papel decisivo

La segunda permite que cada uno de los jugadores vea su perspectiva a pantalla completa y requiere la utilización de dos copias del juego, dos consolas unidas por un cable especial a través del puerto serie y dos monitores.

Mediante la tercera los usuarios que dispongan de una cuenta en Dricas, el portal japonés equivalente a Dreamarena, podrán enzarzarse en una lucha sin cuartel a través de Internet. Aparte de estas opciones, Virtual On: Oratorio Tangram también cuenta con el Virtuaroid Costumise, (una especie de editor con el que podrás modificar algunos aspectos de tu mech), un Watch Mode (como el incluido en Psychic Force 2012), con el que podrás asistir a una lucha entre dos robots controlados por la CPU y, por último, un modo de entrenamiento para aprender a gobernar tu robot, aunque esto último resulta prácticamente imposible a no ser que dispongas de un periférico especial para este juego que en Japón se vende por separado.

Chu Chu Rocket

Desarrollador: **Sonic Team**
Género: **Puzzle**
Origen: **Japón**

Puntuación: **68 %**

La nueva creación de Sonic Team no es un producto con grandes pretensiones gráficas o argumentales. Probablemente por eso, Sega haya decidido acertadamente reducir el precio de este título en Japón. Explotando la vieja rivalidad entre el gato y ratón, el objetivo de las modalidades de juego es rescatar a unos ratones y subirlos a unos cohetes, evitando que por el camino se los zampen los gatos. Obtendrás puntos por cada ratón que lleves a su cohete y perderás puntos cada vez que un gato atrape a alguno de tus roedores.

Aparte de la modalidad para individualistas, Chu Chu Rocket ofrece también una serie de opciones multijugador donde la adicción puede ser máxima.

En ellas pueden tomar parte hasta cuatro oponentes ya sea en las variantes de todos contra todos o formando dos grupos de dos.

Desgraciadamente, la opción más interesante de Chu Chu que permite jugar a través de Internet sólo está disponible para los usuarios nipones, ya que son los únicos que pueden registrarse a Dricas.

Y si te cansas de los puzzles del juego, no te preocupes. Chu Chu incluye también un editor para que puedas crear tus propios retos.

Los gráficos en 2D y la música retro no van a convencer a todos los jugadores pero, si eres un buen aficionado títulos como Tetris, Chu Chu Rocket puede hacerte pasar muy buenos momentos.







Berserk

Desarrollador: **Yukes/Ascii**
Género: **Beat´em-up**
Origen: **Japón**

Puntuación: **74 %**



Inspirada en la serie japonesa de manga creada por Kentaro Miura, esta aventura 3D se inicia cuando Guts (el protagonista de Berserk) y su novia Casca, acuden en ayuda de un grupo de aldeanos que están siendo asaltados por ladrones. A pesar de su esfuerzo, Guts no puede evitar que éstos se lleven a su amada (de acuerdo, el argumento no es que precisamente rompa esquemas por su originalidad).

Para rescatar a Casca, el protagonista se verá obligado a viajar a través de un mundo pseudo-medieval repleto de indeseables y criaturas infernales. Por suerte, podrá defenderse gracias a la Dragon Killer, una descomunal espada que arrastrará consigo. Y para los espacios cerrados donde esta espada no es efectiva, Guts tendrá a su disposición todo un catálogo de armas ofensivas como cuchillos, pistolas, ballestas y hasta polvos mágicos cuya munición deberá reponer cuando acabe. En función del daño que le infrinja el enemigo, Guts puede entrar durante breves instantes en un estado hipnótico especial. Cuando esto sucede la imagen de pantalla se oscurece y varía la perspectiva de cámara. Además, ese estado proporciona extraños poderes a nuestro héroe haciéndolo invulnerable y permitiéndole lanzar ataques superpotentes que pueden, incluso, dividir en dos a un enemigo.

Su ambientación y unos gráficos muy resultones, aderezados con sangre a borbotones, convierten a Berserk en una aventura muy recomendable para adultos aficionados a los juegos de espadas.





¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 199

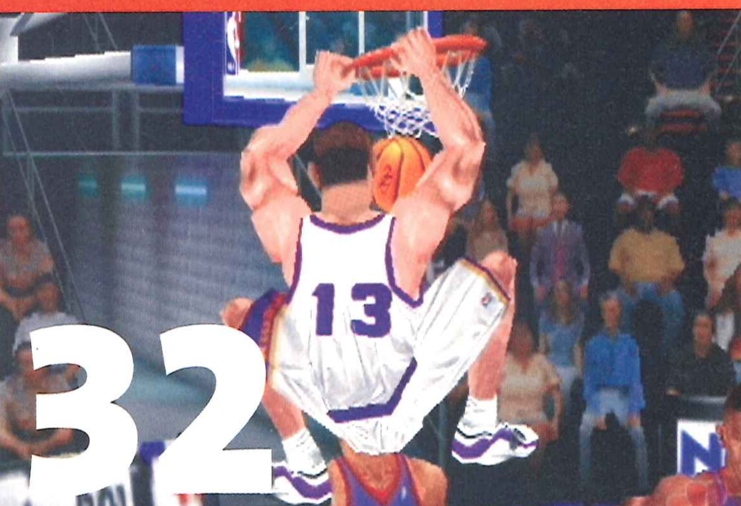
Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

34

24



32



Crazy Taxi

Los dueños de la calle

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM3 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Si crees que un juego como Crazy Taxi, que permite ponerse en la piel de un taxista, podría ayudar a cambiar la opinión negativa que muchos conductores tienen sobre los taxistas, te equivocas.El juego (que llega a la Dreamcast después arrasar en las salas recreativas) se inscribe dentro del género de la conducción, pero poco tiene que ver con el espíritu deportivo de Sega Rally 2. Crazy Taxi está más en la línea de Driver, donde el jugador hace de conductor para unos gánsters o, incluso, en la de los simuladores japoneses de conducción de trenes donde tu objetivo es cumplir los horarios y mantener a los pasajeros satisfechos con el servicio.

De todas formas, y a pesar de esas semejanzas, la propuesta de Crazy Taxi es absolutamente original: el juego te invita a representar el papel de taxista temerario. Y para que puedas identificarte con tu personaje, te será posible elegir entre cuatro distintos, cada cual con su personalidad y su propio vehículo.

El objetivo final es subir en un ránking general de taxistas y obtener la mejor clase de licencia. Para ello, tendrás que recoger el mayor número de pasajeros y llevarlos lo más rápido posible a su





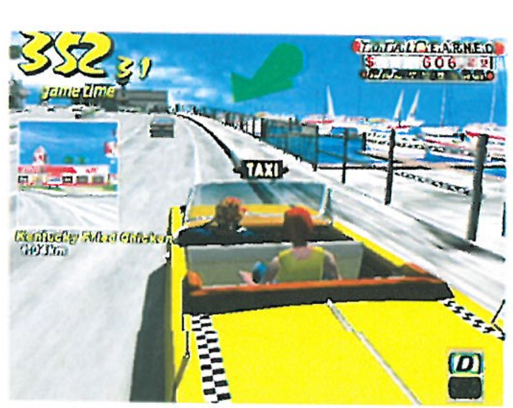


destino. Siempre podrás escoger a tus clientes pero, una vez que suban al taxi, tendrás que conducir como un maníaco compulsivo si no quieres que se agote el tiempo asignado para finalizar el recorrido.

Aparte del dinero que ganas por cada trayecto, el pasajero puede premiar con propinas todas las maniobras (o combos) que sirvan para llegar antes a su destino. A lo largo del juego podrás recoger a clientes tan variopintos como una embarazada, un sacerdote y hasta un punky con cresta incluida. Eso sí, a quien nunca vas a llevar en tu taxi y tampoco vas a encontrar en tus recorridos es a ningún policía y eso que podrían agotar perfectamente su talonario de multas con todas y cada una de tus infracciones.

En esta edición de Crazy Taxi hay tres modos de juego diferentes: Arcade Mode, Original Mode y Crazy Box. El modo Arcade es, ni más ni menos, el juego que encuentras en la máquina recreativa.



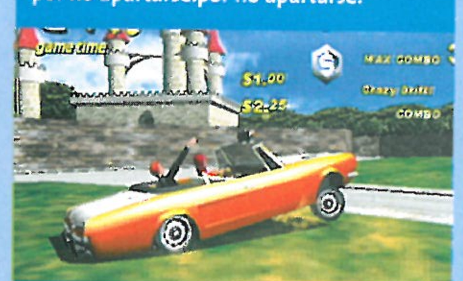


Maniobras locas

El pasajero que llevas en el asiento de atrás está ávido de emociones fuertes. Dale lo que quiere y te recompensará. Toma nota de tres de las maniobras más salvajes del juego:



CRAZY JUMP : Las rampas situadas convenientemente a lo largo del trayecto no están allí porque sí. Si quieres evitar de una manera rápida los embotellamientos no hay nada como volar unos cuantos metros por el aire. Y si caes encima de alguien... culpa de él por no apartarse.por no apartarse.



CRAZY DRIFT: Trazar una horquilla con tu carro no es tarea fácil, pero vale la pena intentarlo. El truco acelerar el vehículo hasta conseguir una velocidad suficiente y, entonces, girarlo 180° moviendo los controles de dirección hacia la izquierda o la derecha. Seguro que al cliente le gusta.



CRAZY THROUGH: Si tu carril está congestionado prueba a ir por el carril de sentido contrario: zigzagueando por aquí y esquivando por allá los coches que te vienen de cara, vas a recibir el apoyo incondicional de tu pasajero y, si no es un agarrao, igual te cae alguna que otra generosa propinita.



Las otras dos son modalidades extra que los creadores han añadido para adaptar el producto al mercado doméstico. El modo Original conserva el planteamiento y los objetivos de la opción Arcade, pero incorpora una serie de importantes novedades como son la utilización de escenarios completamente nuevos y de bonificaciones de tiempo en función de tu rapidez. Por su parte, Crazy Box agrupa una serie de subjuegos en los que se pone a prueba tu habilidad. Inicialmente puedes seleccionar nueve de ellos pero, a medida que los superas, se irán desvelando siete más.

Los gráficos del juego son extraordinarios. Tanto los diversos personajes como todos los vehículos y escenarios están superdetallados y perfectamente modelados. Los efectos, como las chispas que saltan de la carrocería al rozar con la pared o las marcas de neumáticos que dejan tus derrapes, contribuyen, aún más si cabe, a incrementar el nivel de realismo. Las ralentizaciones que observamos en la beta del juego, han desaparecido. Ahora, la velocidad con la que fluyen los gráficos y la alta resolución de los diversos elementos contenidos en Crazy Taxi convencerán hasta al jugador más exigente.

A diferencia de aquellos juegos en los que debes ceñirte a un trazado, en Crazy Taxi puedes moverte a tu antojo por la espectacular metrópolis tridimensional. Al volante de tu carraca amarilla, podrás transitar por cualquier lugar imaginable, ya sea la calzada, la acera, el techo de ciertos edificios, las vías del tren e, incluso, el fondo marino.

Durante tus recorridos comprobarás que es posible arremeter contra todo lo que se te ponga en medio: puedes tumbar los coches, hacer volar las cajas y arrancar de cuajo cabinas y bancos. De todas formas, esto no es Carmageddon y si intentas atropellar a los peatones observarás que éstos siempre consiguen esquivarte a tiempo con una agilidad pasmosa.

Cuatro temas musicales de los grupos Offspring y Bad Religion amenizan tus tropelías. Desde luego, la música elegida resulta muy apropiada para acompañar el ritmo frenético de Crazy Taxi aunque, todo hay que decirlo, para evitar que las canciones lleguen a aburrir se podrían haber incluido unas cuantas piezas más

De todas formas, seguro no te cansarás de llevar pasajeros de un sitio a otro y a lo mejor hasta descubres tu verdadera vocación. ¡Taxi!

Opciones secretas en Crazy Box

Sin duda, la modalidad más completa de Crazy Taxi es la Crazy Box. Aunque este modo te ofrece inicialmente nueve subjuegos distintos, a medida que vayas los superando irán apareciendo siete pruebas más. Aquí van cuatro de estos retos ocultos.

CRAZY BOWLING : ¿Te gusta jugar a los bolos? Pues en esta prueba tendrás la oportunidad de derribarlos con tu taxi realizando Crazy Drifts. por no apartarse.por no apartarse.

CRAZY ZIGZAG 2: En esta prueba superdifícil deberás llevas siete de tripulantes en tu taxi. El reto consiste en lanzar fuera del coche a cada uno de ellos a base de utilizar, de nuevo, los Crazy Drifts.

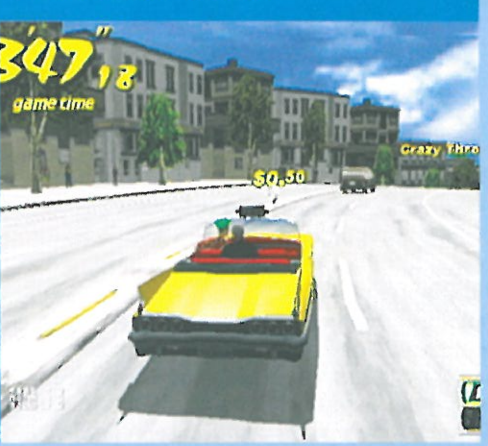




CRAZY PARTY: Quién lo iba a decir, tú y tu flamante carro vais a poder jugar un partido de beisbol. La idea es que lleves a sus respectivas bases a todos los jugadores, de manera que éstos tengan tiempo de atrapar la pelota.

CRAZY ATTACK: Únicamente podrás acceder al desafío final de Crazy Box una vez que hayas superado todos los otros subjuegos. Aquí deberás completar, como si de una carrera se tratara, el circuito del modo Arcade. Por cierto, sólo tienes cuatro minutos.







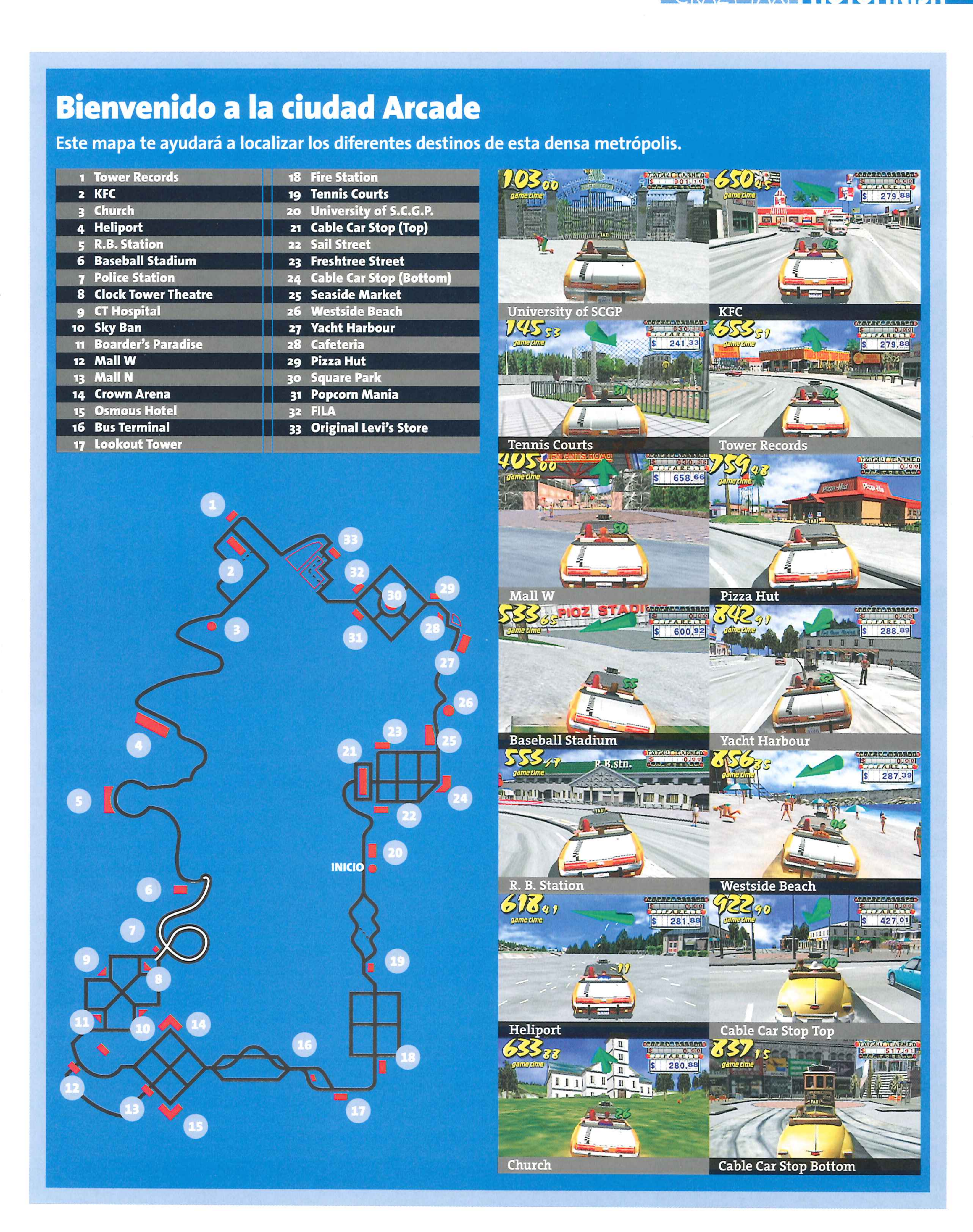
VEREDICTO

Gráficos	5/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

Puntuación global 93%

TOMA NOTA

Emoción a raudales, gráficos excepcionales, una música cañera y la posibilidad de saltarte todas las normas de circulación sin que te multen por ello. Demasié pal cuerpo.



Bienvenido a la ciudad Arcade

Este mapa te ayudará a localizar los diferentes destinos de esta densa metrópolis.

1	Tower Records	18	Fire Station
2	KFC	19	Tennis Courts
3	Church	20	University of S.C.G.P.
4	Heliport	21	Cable Car Stop (Top)
5	R.B. Station	22	Sail Street
6	Baseball Stadium	23	Freshtree Street
7	Police Station	24	Cable Car Stop (Bottom)
8	Clock Tower Theatre	25	Seaside Market
9	CT Hospital	26	Westside Beach
10	Sky Ban	27	Yacht Harbour
11	Boarder's Paradise	28	Cafeteria
12	Mall W	29	Pizza Hut
13	Mall N	30	Square Park
14	Crown Arena	31	Popcorn Mania
15	Osmous Hotel	32	FILA
16	Bus Terminal	33	Original Levi's Store
17	Lookout Tower		

University of SCGP

KFC

Tennis Courts

Tower Records

Mall W

Pizza Hut

Baseball Stadium

Yacht Harbour

R. B. Station

Westside Beach

Heliport

Cable Car Stop Top

Church

Cable Car Stop Bottom

Soul Fighter

Combos medievales

Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **TOKA**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 ptas**



Como hizo en su época un clásico de los beat´em-up como Golden Axe, Soul Fighter es un juego de lucha ambientado en un universo medieval. En esta ocasión, un maleficio convierte a los habitantes del Reino de Gomar en seres híbridos, mitad hombres mitad bestias. El objetivo principal del juego es luchar contra las fuerzas malignas y salvar las almas de todos los desgraciados afectados por el maleficio.

Ésta es la excusa para que nuestro personaje recorra diversos escenarios repartiendo dosis de la medicina más adecuada en estos casos: el jarabe de palo. Dejando a un lado cualquier posible debate sobre la conveniencia de pegar puñetazos con fines terapéuticos, la verdad es que uno se lo pasa en grande atizando a todo hechizado que se atreva a ponerse por delante.

Los golpes básicos del luchador son el puñetazo y la patada, aunque cuenta con armas de uso limitado con la que podrá hacer más pupa. En pantalla veremos tres barras de energía: una corresponde a la salud del personaje, otra marca el tiempo de utilización del arma y la tercera está dedicada a los combos. Esta última aumenta cuando logramos conectar más de un golpe seguido contra un mismo enemigo (no tengas piedad y continúa arreándole aunque haya caído para que el combo sea de mayor numeración). Cuando la barra se llena podemos realizar una supercombinación más dañina y demoledora que el aliento de Leo Bassi.

Pese a la inclusión de esta novedad, el repertorio de movimientos y de golpes es bastante limitado.

Aunque la existencia de pocos movimientos ayuda a hacerse rápidamente con el control del personaje, lo cierto es que tal limitación pesa como una losa y hace de esta aventura una experiencia excesivamente monótona.

De todas formas, dominar el sistema de lucha de un personaje tampoco lo hace infalible. La razón es que es complicado orientarlo en la dirección en la que se sitúa el enemigo. Es importante saber encarar bien a nuestro personaje para que no falle los golpes: si no lo hacemos así, es muy probable que los ataques no lleguen siquiera a despeinar al mutante. Si a esto le añadimos una desafortunada utilización de la cámara que a veces se olvida seguir a nuestro personaje, puedes imaginarte lo pintorescas que pueden llegar a ser las peleas.

El punto de vista en tercera persona nos ofrece unos personajes de gran tamaño, detallados y magníficamente animados gracias a la técnica de captura de movimientos. El apartado gráfico es soberbio, con 12 escenarios medievales plagados de detalles (a veces, incluso, macabros) y ambientados en lugares tan atractivos como el

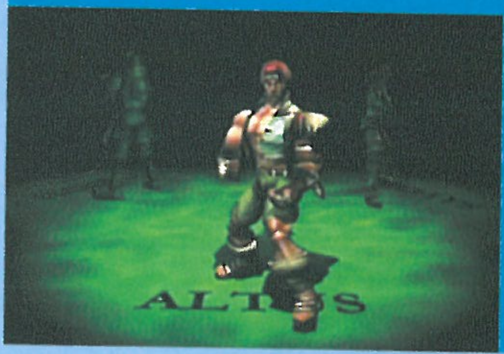
Los tres pendencieros

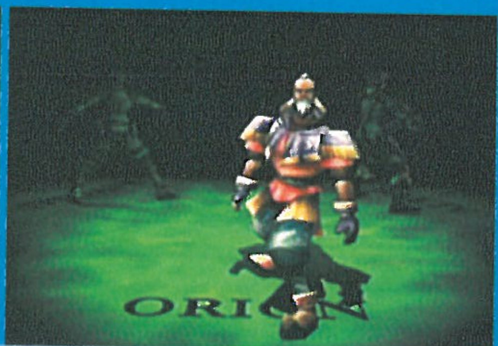
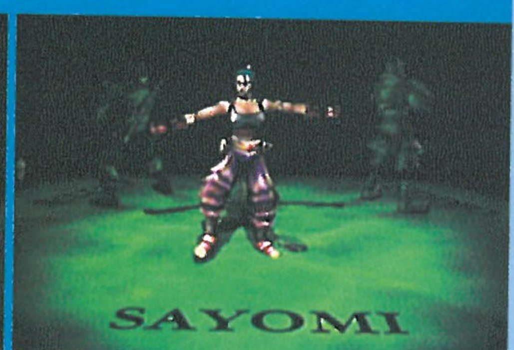
Antes de comenzar a repartir estopa tendremos que elegir a un personaje de entre tres posibles. Esta elección es muy importante en el modo Aventura ya que no podremos cambiar en ningún momento de luchador a diferencia del modo Arcade, que sí permite hacerlo entre fase y fase.

ALTUS: Guerrero culturista de muchos gruñidos y pocas palabras. Es quien concentra más cantidad de fuerza bruta por centímetro cúbico de músculo. Su arma predilecta es la espada, sobre todo cuando ésta adquiere una tonalidad rojiza después de su uso.

ORION: Mago parecido al abuelo de Heidi aunque con más mala leche. Gracias a su bastón estilo Gandalf deja achicharrado a cualquier enemigo que se atreva a toserle. La fuerza no es su mayor virtud pero con la estaca es inigualable en las distancias medias.

SAYOMI: Espía macizorra que destaca por su agilidad y rapidez de movimientos. Sus piernas son tan mortíferas como las de Chun Li o Catwoman. Con dos navajas albaceteñas en las manos, su destreza sólo es comparable a la de Curro Jiménez.



patio de un castillo sobre el que llueven fuegolitos, una playa de cuya arena surgen gusanos hambrientos, unas mazmorras laberínticas o un bosque helado. Olvídate de las ralentizaciones ya que no dan señales de vida ni cuando la pantalla parece el camarote de los hermanos Marx.

Como no podía ser de otra forma, tanto los enemigos *curados* como los baúles repartidos por el escenario –o caídos literalmente del cielo- proporcionan múltiples ítems, entre los que se encuentran comida revitalizadora, oro y joyas que proporcionan puntos y armas como cuchillos, ballestas, hachas y bombas de aceite. Cuando hagamos uso de este armamento secundario pasaremos a un punto de vista subjetivo con el que podremos afinar nuestra puntería. También es posible recoger unas ramitas milagrosas que permiten al personaje realizar combos mágicos imposibles de hacer en condiciones normales.

Por último, cabe hablar de los dos modos de juego disponibles. En el modo Arcade disponemos de 5 continuaciones (o vidas) pero no podemos guardar la partida, mientras que en el modo Aventura contamos con una única vida pero con la posibilidad de salvar entre fases nuestro progreso. La dificultad y longitud del juego hace más adecuada para las primeras partidas la opción Aventura pero, si quieres pasártelo de un tirón, lo mejor es escoger el modo Arcade y prepararse para sudar la gota gorda.





VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 75%

TOMA NOTA

Interesante beat'em-up cuyas mejores bazas son unos gráficos notables y una ambientación fascinante. ¿Por qué no se ha incluido la opción de dos jugadores?

Worms Armageddon

La guerra de los gusanos

Género: **Estrategia**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Team 17**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 ptas**



Si siempre te han dado un poco de asco los gusanos, ésta es tu oportunidad de cogerles algo de cariño. Los personajes de Team 17 ya han protagonizado algunos juegos en PC y en PlayStation, pero ahora se ha producido la invasión total con versiones de Worms Armageddon para Nintendo 64, Game Boy Color y Dreamcast.

Esta tercera parte de la saga Worms mantiene el mismo planteamiento habitual: tú tomas el control de un grupo de gusanos que deben vencer a otro comando utilizando todos los elementos a su alcance. Para conseguirlo, tus intrépidos invertebrados disponen de un amplio arsenal compuesto por más de 50 objetos. Entre todo este inventario encontrarás armas como ametralladoras, escopetas, misiles, hachas e incluso super-ovejas y abuelas explosivas. Una de las claves para conseguir la victoria es dominar la técnica para utilizar las armas de largo alcance. Al seleccionar una de ellas, aparece un punto de mira y va creciendo una barra según el tiempo que mantengas apretado el botón de fuego. Lo más importante es controlar la fuerza para hacer llegar el proyectil a su objetivo sin pasarte de largo y sin quedarte corto. Pero en Worms Armageddon no es suficiente con utilizar la violencia, ya que será necesario el empleo de objetos tales como cuerdas ninja, taladros o el teletransporte para acceder a ciertas zonas o escapar de algún ataque.

Los combates se desarrollan por turnos, así que la estrategia es muy importante a la hora de decidir qué accesorio debe utilizar cada gusano cuando llegue su hora.

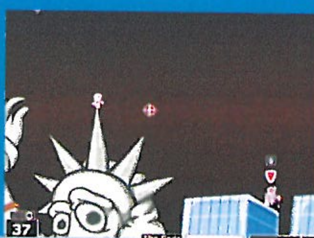
De todas las modalidades incluidas en Worms Armageddon la opción multijugador es, con diferencia, la que más diversión puede proporcionarte

La verdad es que estos invertebrados cuentan con unas animaciones correctas a pesar de su diminuto tamaño. Además, todos los guerreros cambian de aspecto según la acción que realizan. Si decides utilizar el puñetazo o el Dragon Ball el personaje se colocará una cinta el pelo a lo Rambo, mientras que si atacas con el hacha se pondrá un casco de vikingo. Los escenarios son de lo más

¡Que se esconda la abuela!

El modo de prácticas (Trainning) tiene mucha importancia en Worms Armageddon. Necesitas superar un cierto número de pruebas para ir accediendo a las misiones y, además, no te irá nada mal practicar un poco con los diferentes objetos que vas a tener que utilizar para vencer al bando rival. Siguiendo con el tono de cachondeo que impregna todo el juego, estos retos van desde controlar una super-oveja hasta disparar a una venerable anciana con diferentes armas.





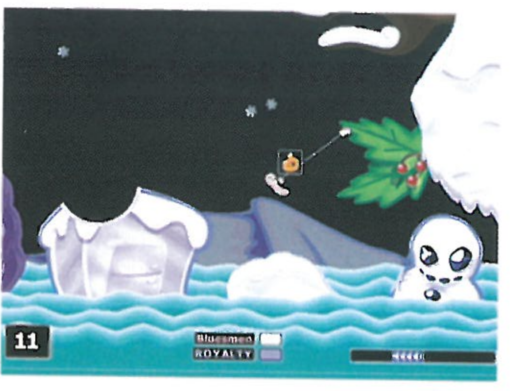


simple y suelen tener una aspecto extraño rayando el surrealismo (unos casettes no son, precisamente, el lugar más indicado para librar una batalla), pero cumplen con su objetivo principal: crear zonas de difícil acceso que te obliguen a utilizar el coco.

En cuanto a las opciones, además del modo Deathmatch (batalla contra otros tres ejércitos de gusanos) y la posibilidad de construirte tu propio escenario, destacan las 33 misiones que debes superar para ir subiendo la categoría de tu grupo. La opción de prácticas tiene una importancia vital en este sentido, ya que sólo tras superar algunas pruebas del entrenamiento tendrás acceso a las diferentes misiones. Además, la endiablada dificultad del juego hace aconsejable pasarte un buen rato practicando las acciones básicas. De todas formas, aunque el ir superando las misiones también tiene su vidilla, sin duda el modo multijugador es el más divertido de Worms Armageddon. Te puede parecer increíble, pero cuando juegas contra un grupo controlado por la CPU de la máquina es necesario armarse de paciencia: el dichoso gusano que debe hacer alguna acción se pasa bastante tiempo pensando. Si juegas con unos colegas, en cambio, la lluvia de misiles, granadas y puñetazos hace que la diversión se multiplique por mil.

Teniendo en cuenta que, en estos momentos, no existe ningún juego de este estilo para Dreamcast, si te gustan los juegos tipo Lemmings estas batallas de gusanos te encantarán. De todas formas, pagar casi 9.000 pesetas por un juego que podría ser de Master System teniendo por el mismo precio títulos como Soul Calibur le parecerá a más de uno una locura.











VEREDICTO

Gráficos

Sonido

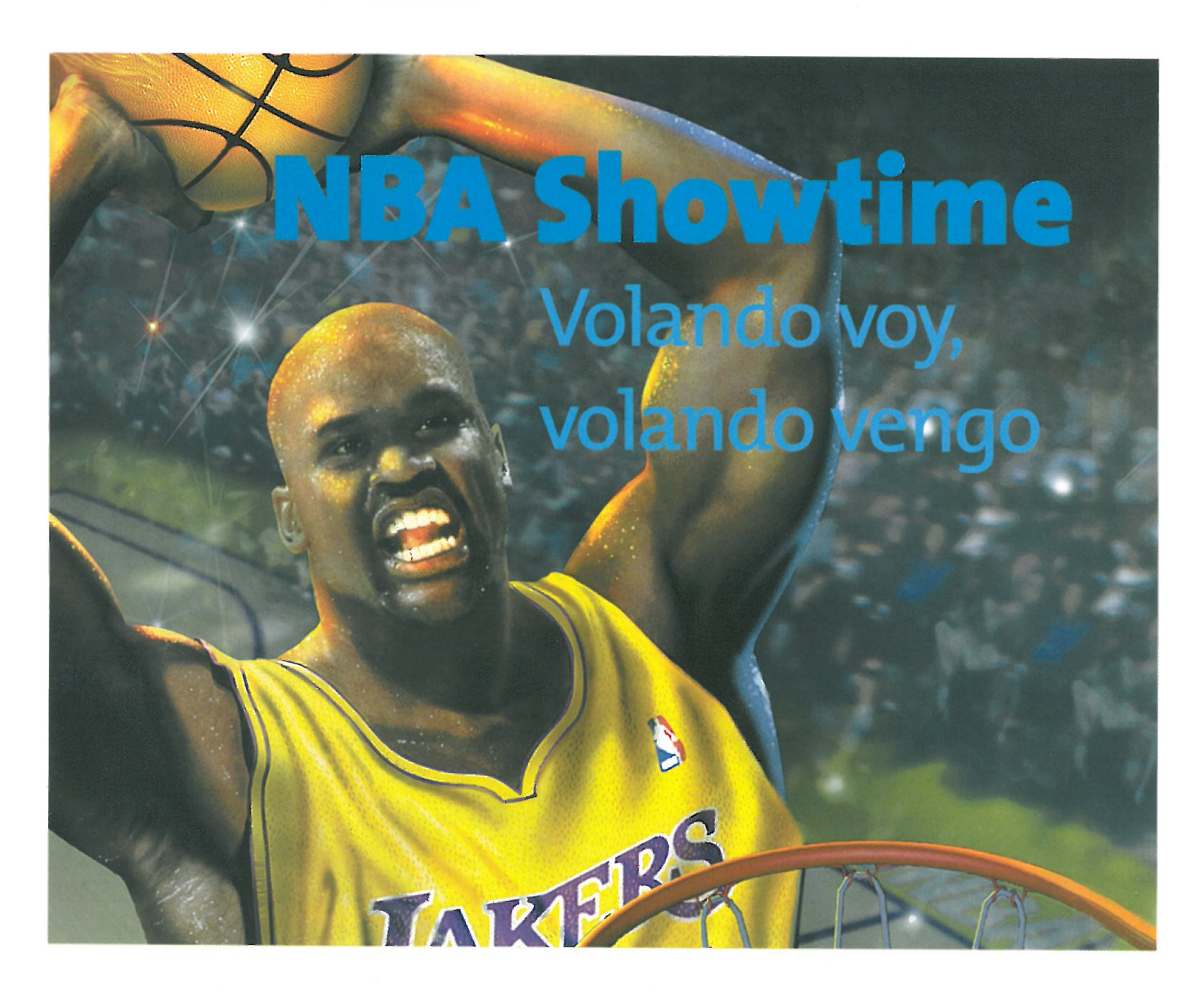
Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 69%

TOMA NOTA

Worms Armageddon ofrece adicción a raudales: no esperes ni grandes gráficos ni efectos sonoros espectaculares. Si crees que te enganchará lo suficiente quizás valga la pena pagar 8.990 pesetas.



NBA Showtime

Volando voy, volando vengo

Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.490 ptas**

NBA Showtime se ha adelantado a la aparición de un simulador realista como es NBA 2000 para ofrecerte un arcade de baloncesto nada convencional. Los más puristas se escandalizarán, pero los jugones sin complejos sabrán apreciar la propuesta de Midway, los creadores del devoramonedas NBA Jam. El funcionamiento de los dos juegos de la compañía es casi idéntico: partidos de baloncesto entre dos equipos de dos jugadores en los que gana quien más puntos consigue. Aunque esto parezca obvio, una vez metidos en faena puedes olvidarte fácilmente del marcador y centrarte en buscar mil y una formas de machacar la canasta contraria.

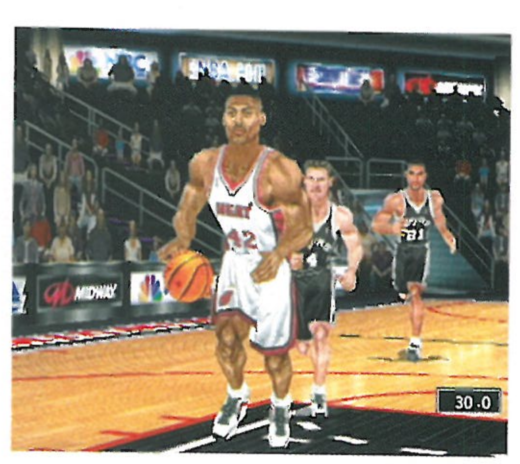
Para convertirte en el terror de los aros tienes a tu disposición los 29 equipos de la liga norteamericana. Cada conjunto cuenta con una cantidad variable de jugadores (entre 3 y 7), todos con nombres y apellidos reales. Pero ahí no acaban las similitudes ya que es fácil reconocer a cualquiera de ellos cuando corretean por la pista. Las caras han sido digitalizadas, aunque el cuerpo de los jugadores es demasiado irreal y algunos, incluso, parecen aspirantes a Mr. Universo. Suponemos que esa sospechosa musculatura es la que permite a estos jugadores virtuales pegar unos brincos tan salvajes. Tampoco hay que rasgarse las vestiduras por la existencia éste y otros elementos fantásticos como, por ejemplo, que el jugador adquiera poderes extraordinarios (o sea, que esté on fire) al meter tres tiros consecutivos. Estamos ante un arcade que quiere potenciar el lado más espectacular del deporte, aunque ello suponga la minimización de otros aspectos básicos. Por ejemplo, no se penaliza el juego sucio y los rivales no dudan en pegar empujones y codazos con todo descaro con tal de robarte el balón. No dudes en hacer lo mismo si quieres ganar un partido porque pocas veces los árbitros señalan las personales. Olvídate también de estrategias porque la jugada más trenzada que se puede hacer es un *alley oop*. El ritmo es trepidante y los partidos parecen discurrir a cámara rápida. No cuesta mucho acostumbrarse a

NBA Showtime quiere llevar al jugador el lado más espectacular del baloncesto, aunque para conseguirlo sacrifica algunos aspectos realistas de este deporte

unos controles sencillos que sólo permiten pasar, tirar, saltar y robar el balón. Pese al aspecto de neanderthales, los jugadores están animados de forma exquisita y es una gozada verles moverse en pleno vuelo mateador.

El soberbio apartado sonoro del juego recrea perfectamente la ambientación de cualquier partido real. Para empezar, un locutor comenta cada una de las jugadas con pasión, aunque lo haga en inglés. Además, están reproducidos casi todos los sonidos que surgen dentro de una cancha, como el bote de la pelota, el choque de dos jugadores e, incluso, sus risas y frases cuando encestan. Por desgracia, las horas de diversión que podría ofrecer NBA Showtime se ven reducidas por la escasez de modos de juego disponibles. No existen competiciones ligueras ni de copa, sino únicamente partidos simples. Aún así, es posible guardar nuestra evolución y estadísticas para que aparezcan en las tablas de récords. Esta pobreza de opciones queda compensada por las partidas multijugador a cuatro, alternativa muy recomendable siempre que cuentes con amiguetes seducidos por este deporte de altura.











El show de la NBA

Pese a contar con una cantidad considerable de jugadores reales, también es posible utilizar personajes creados por uno mismo. Para poder llevar a cabo esta labor tienes a tu disposición un montón de caretos tanto de humanos como de mascotas de los equipos. Además, puedes modificar las características de tus criaturas, bautizarlas y hasta dotarlas de una cabeza tan grande como la del entrañable Dr. Slump.
Las victorias proporcionan puntos para aumentar alguna de las características de tus creaciones. Otra forma de obtener puntos es contestando correctamente las preguntas formuladas al final de cada partido, aunque están en inglés y la mayoría van dirigidas a expertos.
En las imágenes que acompañan este texto puedes ver a un personaje ideado por las mentes enfermas del equipo de Redacción. Es nuestro potro de Vallecas particular, conocido mundialmente como Curro The Horse.



VEREDICTO

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Adicción

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

No te lleves a engaño. NBA Showtime es un arcade en el que no verás reflejados partidos reales de baloncesto. Da igual, porque cuando la encestes por primera vez ya no habrá quien te pare, campeón.

Buggy Heat
Arena en los ojos



Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **CRI**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Si el agua está muy fría, es mejor buscar una manera para hacer surf en la arena. Bajo esta premisa, los corredores de Buggy Heat se dedican a llevar a cabo competiciones de autocross con vehículos diseñados para la ocasión. Lejos de los espectaculares Mitsubishi o Nissan que surcan el desierto en el famoso rally "lo que sea-Dakar", los cacharros incluidos en este juego parecen, más bien, un invento del profesor Bacterio. Estos aparatos son prototipos o vehículos de serie modificados con los que deberás competir en distintos circuitos para obtener el galardón de pijo motorizado el año.

Por lo que se refiere a las opciones disponibles, son las habituales en este tipo de juego y abarcan desde el modo Campeonato, en el que debes superar progresivamente varias etapas para conseguir la clasificación pertinente, hasta las carreras contra un rival controlado por el procesador central de la máquina o por otro oponente humano. Aunque si prefieres la lucha contra el cronómetro, también puedes tomar parte en alguna que otra contrarreloj para comprobar si eres el mejor.

Las carreras transcurren en cinco circuitos diferentes, aunque tus buenas artes en la conducción te permitirán acceder a un sexto trazado. Cada uno de estos circuitos cuenta con tramos con diferente firme. Así, encontrarás desde trazados debidamente pavimentados hasta terrenos con grava o tan accidentados que las cervicales sufrirán fuertes convulsiones en cada bache. Lejos de la buena simulación de Gran Turismo, que somete al conductor a duras pruebas de pericia automovilística, Buggy Heat basa su reto en intentar buscar el trazado más adecuado para cada terreno. Los firmes irregulares hacen que en un mismo circuito los coches se comporten de manera totalmente distinta, así que lo más recomendable es intentar conducir por el centro de la pista al tratarse casi siempre de la zona donde tu buga resulta más manejable. Por allí desfilan la mayoría de tus competidores controlados por la Inteligencia Artificial y, si te fijas, puedes observar que normalmente tienen menos problemas para controlar el vehículo.

De poco sirven técnicas como la de frenar mientras aceleras o la de utilizar el freno de mano para trazar una curva. Lo más probable es que el coche se deslice hasta empotrarse en la valla o pared más cercana.

A pesar de que puedes adecuar las características del coche a cada circuito, la verdad es que cuesta bastante trabajo llegar a distinguir cómo afecta a la conducción cada una de esas modificaciones: sigue siendo tremendamente difícil controlar tu vehículo.

Para dominar los coches de Buggy Heat vas a necesitar un poco de paciencia y mucha práctica , pero si lo que te interesa es correr a toda pastilla y sin más preocupaciones, quizás te convenga hacerte con este juego.







Vistas para todos los gustos

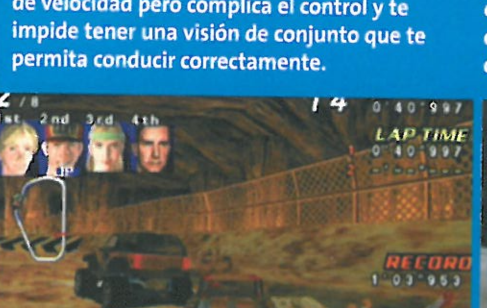
Como en cualquier juego de carreras que se precie, Buggy Heat te permite cambiar los puntos de vista del vehículo.



VISTA DEL CONDUCTOR. La perspectiva desde la cabina te muestra la acción tal como la contempla el conductor. Acentúa la sensación de velocidad pero complica el control y te impide tener una visión de conjunto que te permita conducir correctamente.



VISTA EXTERIOR. Esta vista distingue a Buggy Heat de otros juegos de carreras. La cámara ofrece una visión externa de tu carro pero un cuarto de la pantalla lo ocupa otra vista en la que se muestra el interior de la cabina, centrándose en el cambio y los pedales.



VISTA FRONTAL. Aquí la cámara se sitúa en el frontal de tu Buggy con lo que obtienes una visión cerrada y centrada en el terreno.



VISTA POSTERIOR. Ésta es la perspectiva que el juego establece por defecto y la que te permite controlar mejor tu vehículo.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 59%

TOMA NOTA

Especialmente indicado para los que valoran la acción por encima del realismo.

Riqueza mental... en tu Dreamcast

Psychic Force 2012

Género: **Beat'em-up 3D**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

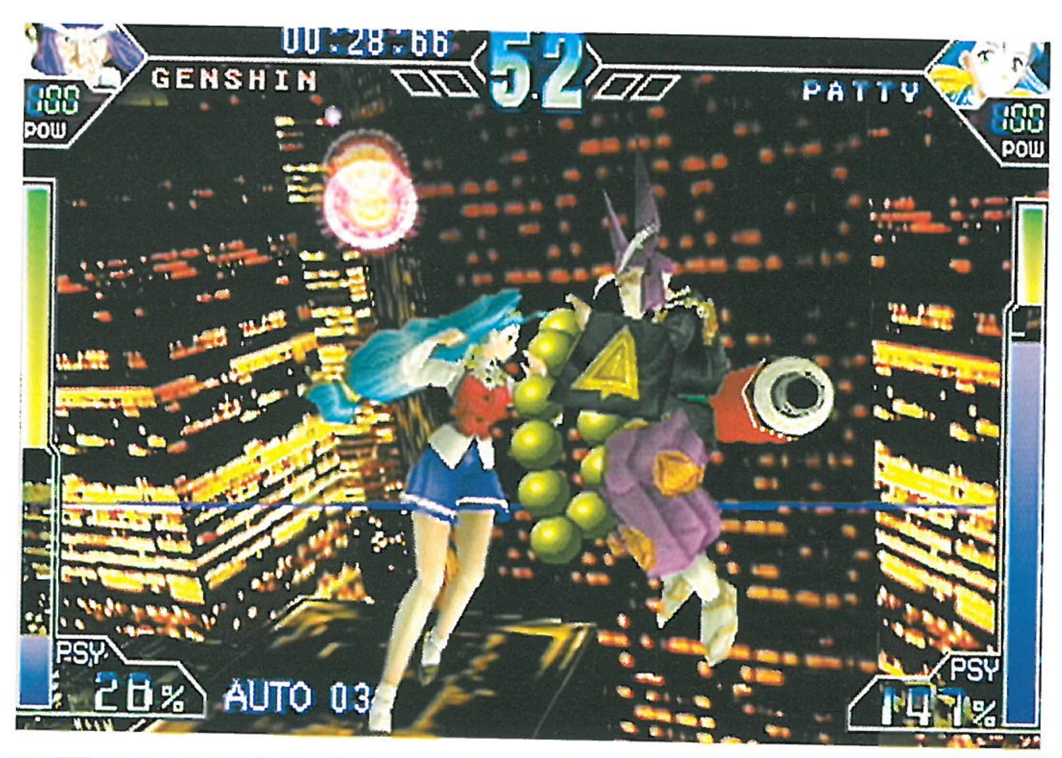
Desarrollador: **Taito**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Luke Skywalker, el profesor Xavier de la Patrulla X y Uri Geller son capaces de mantener en el aire una nave espacial, de leer el pensamiento ajeno o de doblar cucharas soperas gracias al poder de sus mentes. No es extraño, pues, que los personajes de este juego se dediquen a repartir leches a distancia utilizando el cerebro como arma. Y es que la fuerza psíquica a la que alude su título es el rasgo principal -y el más original- de un beat'em-up que poco aporta de nuevo al género. Psychic Force 2012 nos propone controlar a estos luchadores dotados de poderes psíquicos durante unos combates que se desarrollan dentro de un cubo de fuerza tridimensional suspendido en el aire. Cada uno de ellos cuenta con un reducido repertorio de golpes especiales con efectos, eso sí, muy espectaculares. También disponen de una barra de energía psíquica que aumenta de tamaño a medida que se reduce su fuerza vital, pero dicha barra se gasta al realizar movimientos especiales de ataque o defensa y es necesario presionar una determinada combinación de botones para recargarla. El diseño de los luchadores destaca por una estilizada y marcada estética manga, mientras que el de los escenarios resulta variado y funcional, nada













estridente pero también poco asombroso. Se nota que se ha puesto un mayor énfasis en la representación de ataques y combos. Su número no es muy elevado y la ejecución de algunos presenta una dificultad quizás excesiva, pero es innegable que son un auténtico espectáculo visual digno de mención.

El control de los personajes resulta un tanto confuso, sobre todo al inicio, por dos razones de peso. En primer lugar, el pretendido entorno 3D resulta más falso que la risa de Isabel Gemio ya que los luchadores se mueven únicamente en dirección horizontal y vertical. La profundidad de campo es inexistente pese a que se afirme lo contrario en la caja del juego. En segundo lugar, los ataques varían dependiendo de la distancia a la que nos encontremos del enemigo; algo que en un principio puede aportar cierta variedad y gracia al sistema de combate se convierte en un quebradero de cabeza en las distancias medias. Así, puedes encontrarte en la situación de que el luchador esté golpeando al aire cuando debería estar realizando un arrollador e imparable combo. La posterior secuencia es fácil de imaginar: el personaje queda más vendido que Casillas en cualquier partido del Real Madrid. De todas formas, todo es cuestión de práctica y de aprender a colocarse en un lugar que evite situaciones de riesgo a nuestro luchador. En cuanto a las opciones, disponemos de las habituales en cualquier otro juego de lucha con algunas novedades de cierto interés: En primer lugar, podemos escoger entre tres tamaños diferentes de cubo tridimensional, siendo el más pequeño el que proporciona mayor intensidad y contacto físico a los combates. En segundo lugar, también se incluye una modalidad para observar un combate como espectadores.

Por lo demás, encontramos los típicos modos arcade, historia, entrenamiento y versus. Lo dicho, un beat'em-up convencional que no hace sombra a Soul Calibur, el rey del género.

VEREDICTO	
Gráficos	3,5
Sonido	3
Jugabilidad	3
Adicción	3,5

Puntuación global 66%

TOMA NOTA

Otro beat'em-up 3D -dejémoslo en 2,5D- que sólo destaca por sus golpes especiales. Si quieres novedades, búscalas en otro sitio.

Los quebradores de cabeza

Los personajes seleccionables desde un principio son 10, aunque con paciencia podrás acceder a algunos ocultos como Keith o Wong. La relación de los luchadores iniciales, divididos por grupos de afinidad, es la siguiente:

NEO-NOAH





CARLO EXPERTO EN AGUA. Tiene pinta de empollón pero no le subestimes o tragarás más agua que los protagonistas de Deep Blue Sea.
REGINA, EXPERTA EN FUEGO. Tía buenorra especialista en hacer barbacoas con toda clase de carne.
GATES, CIBORG. Protagonista de Terminator 8 cuya bebida preferida es el 3 en 1 con hielo.

EJÉRCITO PSÍQUICO





EMILIO, EXPERTO EN LUZ. Un angelito que se dedica a hacer perrerías con las luces.
Setsuna, experto en la oscuridad. Cuidado con el colega: puede dejarte a dos velas.
GUDEATH, EXPERTO EN PESO. Se comunica con monosílabos aunque por su jeta adivinas enseguida sus intenciones.

PERSONAJES INDEPENDIENTES





MIGHT, EXPERTO EN ENERGÍA ELÉCTRICA. Lleva a la práctica la expresión "que te parta un rayo".
PATTY, EXPERTA EN SONIDO. Una pícara colegiala que se toma muy en serio las clases de solfeo.
WENDY, EXPERTA EN VIENTO. ¿Te acuerdas de la película Twister? En realidad ella era la protagonista principal.
GENSHIN, EXPERTO EN HECHIZOS. Pariente lejano de Juan Tamariz, menos feo pero más peligroso.

Re-volt

Coches re-voltosos

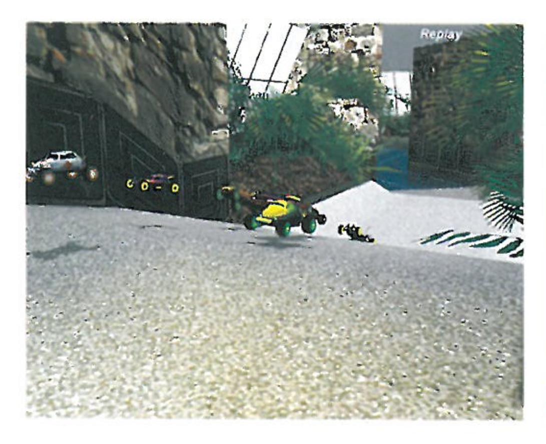
Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Si piensas que participar en una carrera de coches teledirigidos es más aburrido que escuchar la discografía completa de José Luis Perales es porque aún no has tenido la oportunidad de probar este juego. Esta atractiva propuesta te ofrece la posibilidad de tomar parte en unas alocadas carreras de coches de juguete en las que gana el más veloz, hábil y tramposo.

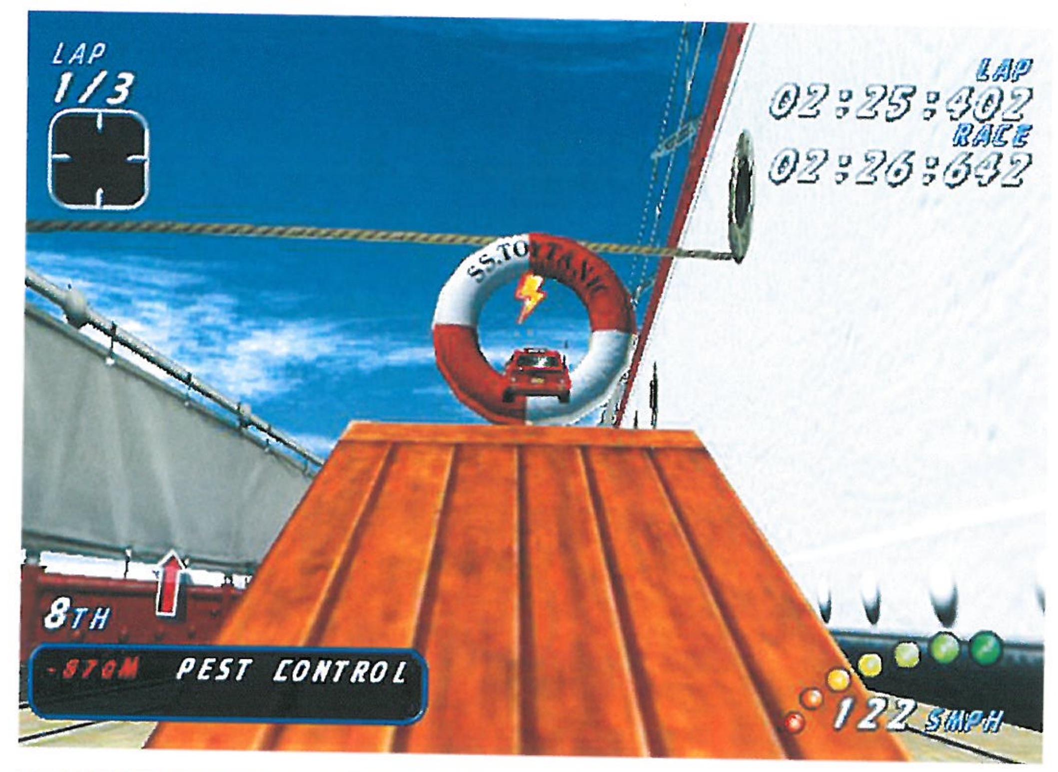
La idea no es totalmente original ya que se aprecian influencias de títulos como Micromachines, Off Road e, incluso, Toy Commander. Y de la misma forma que estos tres títulos eran altamente adictivos, Re-Volt también proporciona mucha diversión

La primera carrera, sin embargo, puede ser traumática. Acabarás último, maldiciendo a tu coche e insultando al resto de participantes. Cuando se haya normalizado tu ritmo cardíaco vuelve a intentarlo. Dedica unos minutos para acostumbrarte a un control nada fácil y a unos competidores con más mala leche que el hijo de Ana Obregón. A partir de ese momento estarás capacitado para disfrutar como un conductor enano a los mandos de tu teledirigido. Te esperan varios campeonatos que se desarrollaran en circuitos tan cotidianos y, a la vez, tan impensables como las calles de un barrio residencial, el interior de un supermercado o los pasillos de un museo. Lástima que no se traslade la excelente calidad gráfica de lugares como el museo a circuitos tan simplones y desangelados como el barrio residencial. De todas formas, este apartado está muy cuidado, sobre todo técnicamente, ya que no se aprecia el temido efecto *pop-up* pese a que la velocidad adquirida por los cacharros sea considerable. Tampoco notarás ralentizaciones por muchos rivales que coincidan en pantalla. En el modo multijugador la cosa cambia un poco y se nota la aparición súbita de algunos de estos defectos, aunque tampoco de forma exagerada. Como no podría ser de otra manera, la participación simultánea de cuatro jugadores puede convertir una simple carrera en una batalla campal en la que no se respeten ni parentescos ni amistades. Si no logras convencer a nadie para jugar contigo no te preocupes, pues los coches controlados por la máquina no se andan









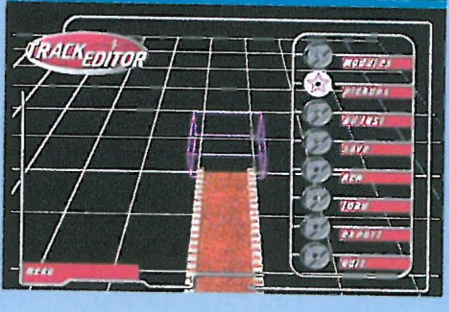




¡Más circuitos, es la guerra!

Si tu máxima aspiración en esta vida es convertirte en Ingeniero de Puertos y Caminos agradecerás la inclusión de un editor de circuitos. No es comparable a un programa informático de diseño profesional, pero con él podrás idear unos recorridos la mar de majos y de forma sencilla. Además, incluye una opción para guardarlos en tu VM. Sin duda, este elemento contribuye a alargar indefinidamente la vidilla del juego.





con chiquitas y son tan rastreros como lo pueden llegar a ser tu hermano o tu mejor amigo (a los mandos de la consola, claro). Los ítems desperdigados por los circuitos contribuyen, y de que manera, a que salga a la luz tu lado más sádico. Gracias a ellos podrás torpedear, bombardear e, incluso, electrocutar a todo rival que tenga la osadía de adelantarte. No tengas compasión con ninguno porque, aunque sean pequeños, su crueldad es inversamente proporcional a su tamaño. Tampoco te lo tomes como algo personal ya que entre ellos también se hacen perrerías de las gordas. Otra característica destacable de Re-Volt es su elevada dificultad, debida sobre todo a un control complicado y nada convencional. Ten en cuenta que los primeros vehículos son eléctricos y su comportamiento es diferente a los que podrás utilizar más adelante: coches propulsados con gasolina que son más parecidos a los de cualquier arcade automovilístico. Si a la tarea de intentar conducir con dignidad le sumamos unos recorridos complejos y unos rivales maquiavélicos, ganar las carreras iniciales resultará más meritorio que ver un programa de Pedro Ruiz sin echarte una agradable siestecita .

No sueño pero sí manía puede provocar la música maquinera a quien no le guste, pues suena continuamente. Al menos, los programadores han tenido el detalle de permitir al usuario modificar el volumen o desactivar esta opción directamente.

En cuanto a los efectos de audio, no son nada del otro mundo pero tampoco se hacen pesados. Sin embargo, este apartado es sin duda el más precario por culpa de unas distorsiones que aparecen en algunos momentos y que resultan muy desagradables. Una pena porque si los creadores hubieran mejorado este aspecto e incrementado también el nivel gráfico de algunos escenarios tendríamos un juego bonito y, a la vez, increíblemente divertido.

A los mandos de tu teledirigido, vas a disfrutar compitiendo por circuitos tan cotidianos como un supermercado, las calles de un barrio residencial o un museo



VEREDICTO

Gráficos	3,5/5
Sonido	2,5/5
Jugabilidad	3,5/5
Adicción	4/5

Puntuación global 72%

TOMA NOTA

Recomendable tanto a los apasionados de la velocidad poco convencional como a conductores empeñados en dar trabajo a los peritos de las aseguradoras.

El *fúrbor* más espectacular

Virtua Striker 2





Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Sega Sports**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**



Sega está apostando fuerte por los juegos dedicados al deporte rey. Mientras otros géneros como el rol dispondrán de un primer representante en la Dreamcast dentro de poco gracias a Evolution, el fútbol cuenta ya con tres títulos diferentes, dos de ellos (WorldWide Soccer 2000 y el que nos ocupa) distribuidos por la propia compañía.

Con Virtua Striker 2 ver. 2000.1 (toda esta parrafada es el título completo del juego) nos ha sucedido algo parecido a los partidos de Anna Kournikova: al principio te llaman la atención por su aspecto, pero finalmente te das cuenta de que para ganar no es suficiente con la apariencia.

La verdad es que el aspecto gráfico del juego es excelente, ya que la conversión de la máquina recreativa original ha sido realizada a la perfección. Todos los jugadores son bastante grandes, están bien redondeados y sus

movimientos son rápidos y fluidos. Precisamente, este es uno de los mayores puntos a favor del título de Sega: el desarrollo de los partidos es infinitamente más rápido que en UEFA Striker y, sobre todo, que en WWS 2000.

El problema es que resulta bastante difícil conservar la pelota durante algún tiempo en tu poder: incluso en el nivel más fácil, los rivales son más agresivos que los primeros visitantes del Corte Inglés en rebajas y acostumbran a robarte el balón enseguida. De hecho, hasta que consigas pillarle el tranquillo al sistema de juego (algo que te puede llevar una hora perfectamente) la mejor táctica es el patadón para adelante y esperar que algún jugador de tu equipo se encuentre por la zona a la que has mandado la pelota.

Virtua Striker 2, respetando el espíritu de la recreativa original, opta por simplificar al máximo las opciones y las acciones que puedes realizar durante los partidos. La idea es conservar el espíritu arcade de juegos clásicos como ISS Pro, así que olvídate de tácticas variadas entre las que escoger o combinaciones de botones para realizar regates. Tan sólo puedes escoger entre tres disposiciones de tus jugadores al inicio de los partidos y cuentas únicamente con un pase en corto, uno largo y el disparo a puerta. Seguramente este último botón (bastante básico si quieres ganar algún partido) será el que te traiga más problemas. Al apretarlo aparece una barra de energía que crece según el tiempo que lo mantengas presionado, así que acaba resultando bastante difícil presionar el botón, correr y esquivar a los rivales, y todo esto sin olvidar que debes controlar el nivel de la barra para que la bola no coja demasiada altura. Además, la consola selecciona automáticamente el jugador que controlas y la verdad es que esto no contribuye a facilitar las cosas. Muchas veces estás a punto de llegar a donde se encuentra el balón y, de pronto, pasas a controlar a un futbolista que está avanzando hacia la pelota por otro lado, con lo que acabas corriendo en la dirección equivocada y alejándote de la bola.

Para compensar su origen arcade, la versión de Virtua Striker 2 para Dreamcast cuenta con

Parecidos razonables

Aunque el juego no cuenta con la licencia oficial para utilizar los nombres de los jugadores, algunos de ellos se parecen sospechosamente a ciertas estrellas del fútbol mundial.
Aquí tienes algunos ejemplos de estos parecidos más que razonables con los dobles de Ronaldo, Del Piero, Gabriel Batistuta y Raúl.











Repeticiones a tutiplén

Para que disfrutes con tus acciones más espectaculares, el propio juego genera repeticiones automáticas de los mejores goles y te da la opción de guardarlas. Además, también podrás disfrutar con las repeticiones de algunas ocasiones de gol y, para evitar polémicas sobre la actuación del árbitro, los fueras de juego también se repiten incluyendo una línea imaginaria que te marca la posición antirreglamentaria del jugador.

algunas opciones extras como son una competición denominada International Cup, un torneo, una liga, un ránking y la posibilidad de acceder directamente al emocionante lanzamiento de penaltis. Por supuesto, la opción para dos jugadores también ha sido incluida (es probablemente la que mejores ratos te hará pasar), aunque se echa en falta la posibilidad de disputar un partido entre cuatro amiguetes, aprovechando los cuatro puertos existentes en la Dreamcast, y algún modo de entrenamiento. Y puestos a echar en falta cosas, tampoco hubiera estado nada mal poder jugar con el stick analógico o escoger alguna otra perspectiva de la cámara que no fuera la lateral. Por su parte, el comentarista, que retransmite los partidos siempre en inglés, se limita a cantar los goles, anunciar alguna acción a balón parado o presentar a los equipos.

Por cierto, como ya debes saber si has jugado alguna vez con la recreativa de Virtua Striker 2, el juego tan sólo ofrece partidos entre selecciones nacionales, sin alineaciones ni nombres reales de ningún futbolista, aunque algunas grandes estrellas tienen una réplica gráfica en sus respectivas selecciones.

Desde un punto de vista exclusivamente gráfico, estás ante uno de los mejores juegos de fútbol que se ha visto nunca en una consola: En este sentido, Virtua Striker 2 te encantará. Sin embargo, los fallos en la jugabilidad y las dificultades para controlar a los jugadores en algunos momentos nos impiden considerarlo como el juego de fútbol para Dreamcast que consigue superar a títulos de otras plataformas. Eso sí, por ahora es la mejor opción para disfrutar del deporte rey en tu consola.





VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 75%

TOMA NOTA

Las capturas del juego no dejan lugar a dudas: a nivel gráfico es espectacular. El problema principal es la dificultad, una cuestión que tiene sentido en una recreativa (al fin y al cabo está pensada para que metas dinero) pero que se debería haber suavizado a la hora de realizar una versión para consola.

¡Gana uno de los 10 Virtua Striker 2 que sorteamos!

Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:



En Virtua Striker 2 existe un truco que te permite controlar un equipo compuesto por unos jugadores muy especiales ¿Qué personajes forman este Dream Team?

- **A** Los Fruittis
- **B** Los siete enanitos
- **C** Un grupo de aliens
- **D** Once dobles de Jesús Gil

Participa con Sega España y Dream Planet en este concurso y consigue uno de los 10 fabulosos juegos Virtua Striker 2.

Señala una de las cuatro opciones, rellena este cupón y envíalo a la dirección que te indicamos a continuación. ¡Buena suerte!

Nombre ________ Apellidos ________ Dirección ________

Código Postal ________ Población ________ Teléfono ________

Correo Electrónico ________ ¿Ya tienes una Dreamcast? ________

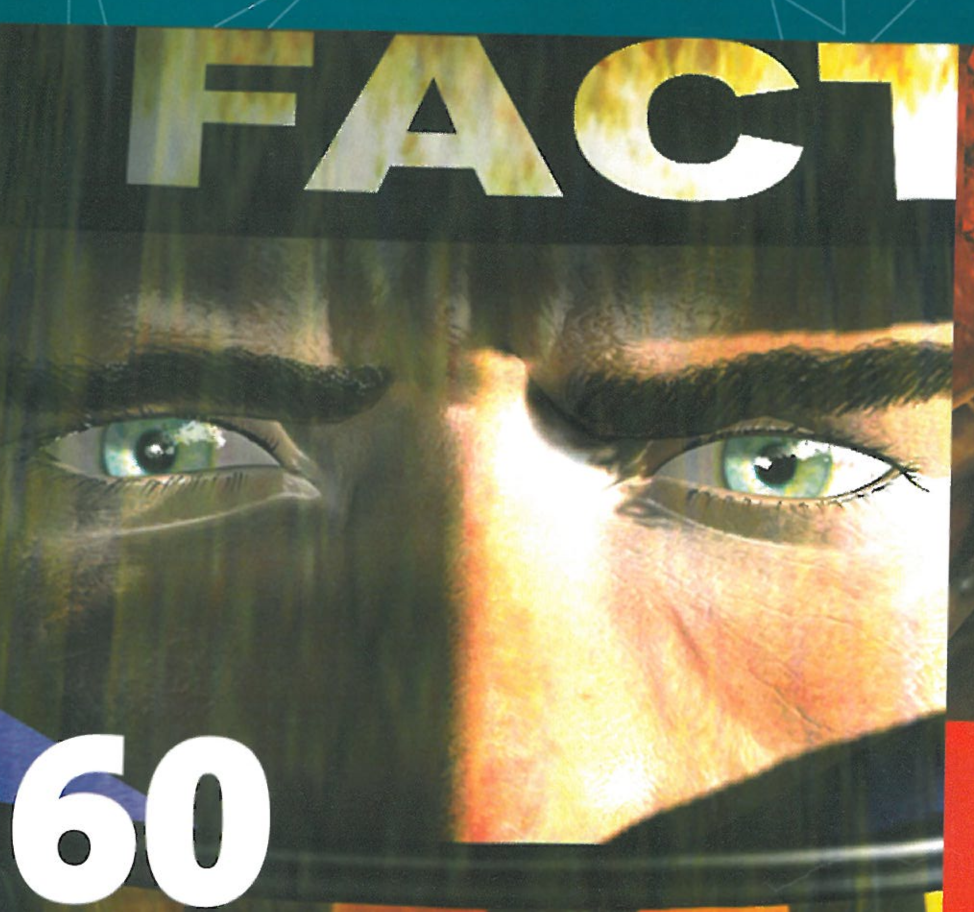
Dream Planet. Concurso Virtua Striker 2. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

La respuestas son voluntarias, y los datos serán incorporados a un fichero, y destinados por el grupo Sega a ofrecerle productos y servicios de su interés. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos, puede dirigirse mediante carta certificada a Sega en la calle Villanueva, 10, 1º, 28001 Madrid. Ley Orgánica 5/1992, de 29 de Octubre

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

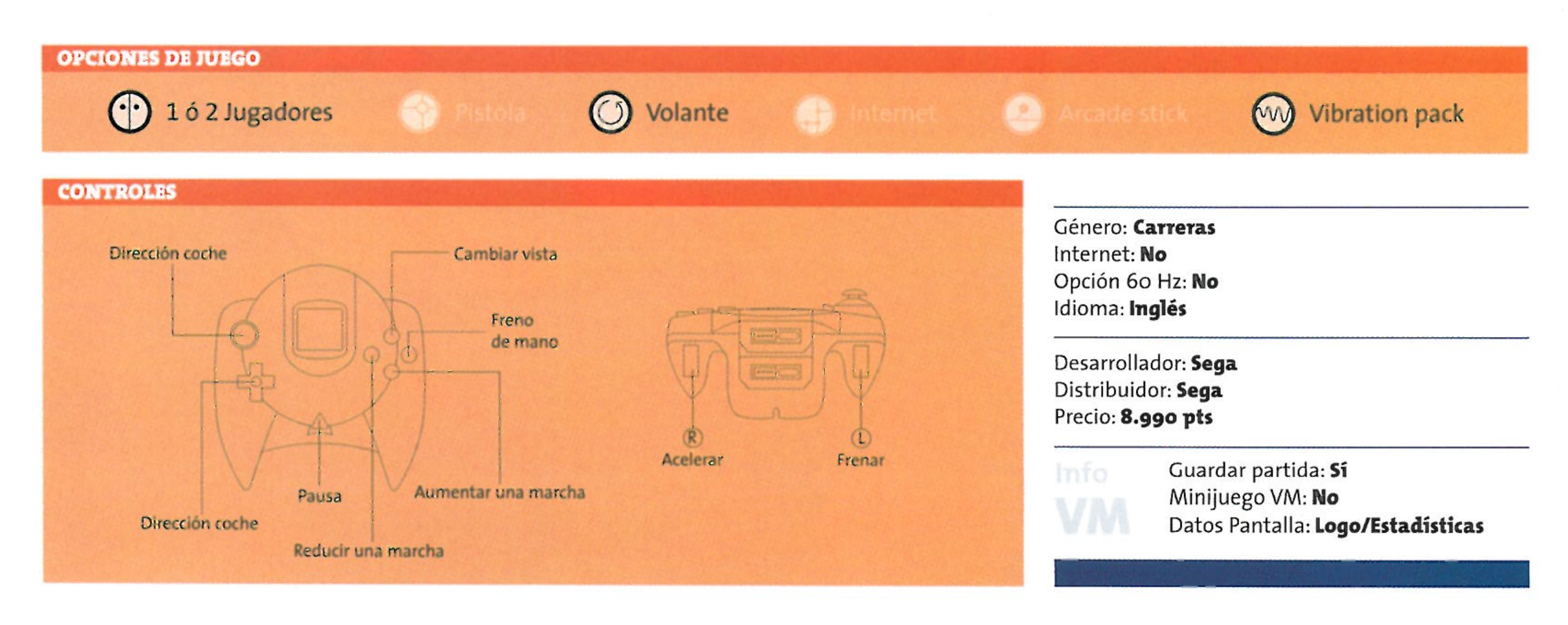




46

Sega Rally 2

El clásico de Sega para recreativas ha desembarcado en Dreamcast con una excelente conversión: hemos jugado con Sega Rally 2 hasta la extenuación. Para convertirte en el mejor piloto aquí tienes un estudio pormenorizado de las pistas, indicaciones para conseguir todos los coches y unos cuantos secretos que te harán más fácil la vida.



SEGA RALLY 2

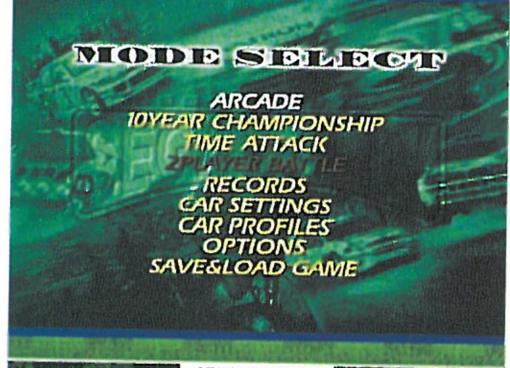
CARACTERÍSTICAS

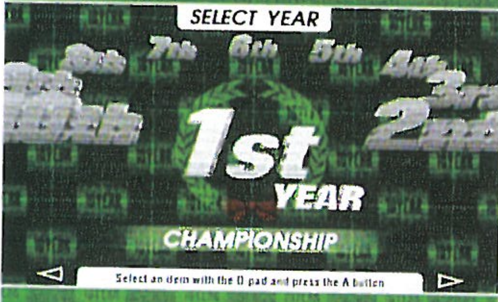
Modos de juego

Dispones de diversas fórmulas para competir en Sega Rally 2. En el modo Arcade puedes correr tanto en la variante de Championship (Campeonato) como en la de Practice (Práctica). La diferencia entre ellas es que en Practice puedes escoger el circuito.

En la modalidad 10 Year Championship (Campeonato de 10 años) deberás participar, lógicamente, en un campeonato de 10 años.

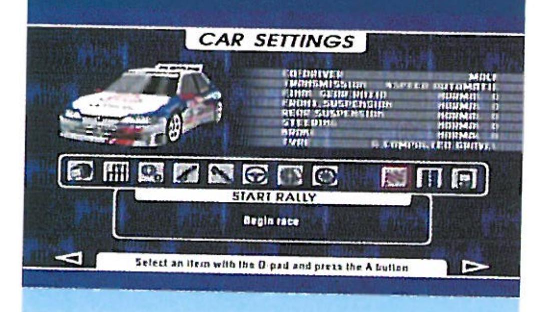
Por su parte, Time Attack es una prueba contrarreloj. En ella debes conseguir el mejor tiempo. Finalmente, 2 Player Battle te permite competir con otro jugador.





Configuraciones

Si quieres ganar, debes tener en cuenta las características de la pista y de las condiciones climáticas. Elige cuidadosamente el vehículo y modifica su equipamiento si es necesario. Dispones de menús para cambiar elementos tan importantes como los neumáticos o para variar la transmisión, la potencia de frenado, la amortiguación, la transmisión y la suspensión.



Los coches

Sega Rally 2 está atiborrado de coches; tienes ocho desde el principio del juego y once más que irás descubriendo progresivamente al lograr la primera posición en los distintos años del modo 10 Year Championship y al ganar en el modo Arcade.

COCHES ESTÁNDAR

Peugeot 206 WRC
Peugeot 306 Maxi
Toyota Corolla WRC
Toyota Celica GT Four ST 205
Subaru Impreza WRC
Mitsubishi Lancer Evolution
Lancia Stratos
Lancia Delta HF Integrale







VEHÍCULOS EXTRA

Hay un buen número de coches disponibles al principio del juego, pero cuanto más avances en el campeonato, más vehículos tendrás para poder conducir. Mira esta lista para saber cómo puedes llegar a conseguir todos estos carros.



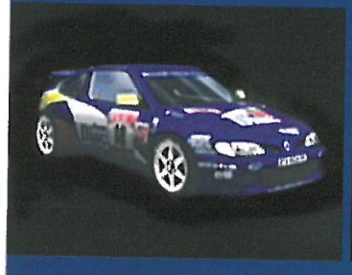




En el modo Arcade

Puedes hacerte con un nuevo coche extra, el Renault Maxi Megane, si completas el modo Arcade en el nivel fácil y quedas, al menos, en el séptimo lugar.

Asimismo, si en la pantalla de selección de coches mantienes pulsado el gatillo L mientras seleccionas el Toyota Corolla estándar, obtendrás el Toyota Corolla Tein. Aunque no se trata propiamente de un modelo diferente, su carrocería muestra colores distintos y en su parte posterior podrás ver escrito Tein.





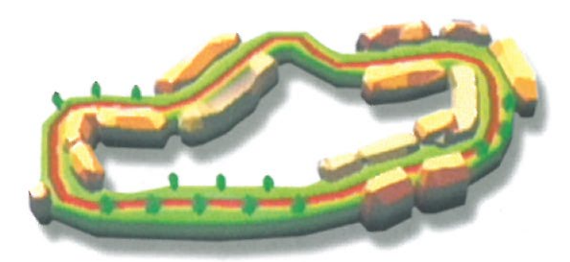


En el modo 10 year Championship

Subaru Impreza 555	Termina el primero en el 1er año
Mitsubishi Lancer Evolution 4	Termina el primero en el 2º año
Toyota Celica GT-Four ST-185	Termina el primero en el 3er año
Mitsubishi Lancer Evolution 3	Termina el primero en el 4º año
Fiat Seicento Sporting	Termina el primero en el 5º año
Lancia Delta Integrale	Termina el primero en el 6º año
Fiat 131 Abarth	Termina el primero en el 7º año
Peugeot 205 Turbo	Termina el primero en el 8º año
Renault Alpine A110	Termina el primero en el 9º año
Lancia 037 Rally	Termina el primero en el 10º año

DESERT SS1

Dificultad: ✱
Mejor coche: **Lancia 037 Rally**



El primer recorrido del desierto es para principiantes y se trata de un sitio fantástico para practicar los derrapes. Hay una recta bien larga donde puedes alcanzar una elevada velocidad y dos más cortas que se echan a perder por las crestas de la carretera: si eres lo bastante bueno, puedes usarlas para rebasar a los competidores ¡volando por encima de sus coches!

Si eliges el auto adecuado, podrás ir deslizándote de izquierda a derecha durante la mayor parte de este circuito. El otro gran factor a tener en cuenta aquí es el agua: evítala cuando el copiloto te avise, ya que te frena una pasada y puede impedirte lograr una excelente clasificación. Por cierto, cuidado con las jirafas: son una especie protegida.





INSTRUCCIONES CIRCUITO

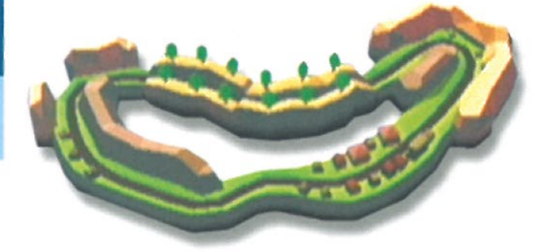
Curva fácil a izquierda, sobre gravilla	Curva larga fácil a la izquierda	Curva larga a la izquierda de dificultad media
Agua	Desnivel	Agua
Curva a derecha de dificultad media, curva a izquierda de dificultad media	Cuidado, desnivel	Agua
Curva fácil a derecha	Curva larga a izquierda, quizá fácil	Curva larga a izquierda, quizá fácil
Curva fácil a izquierda, sobre asfalto		

DESERT SS2

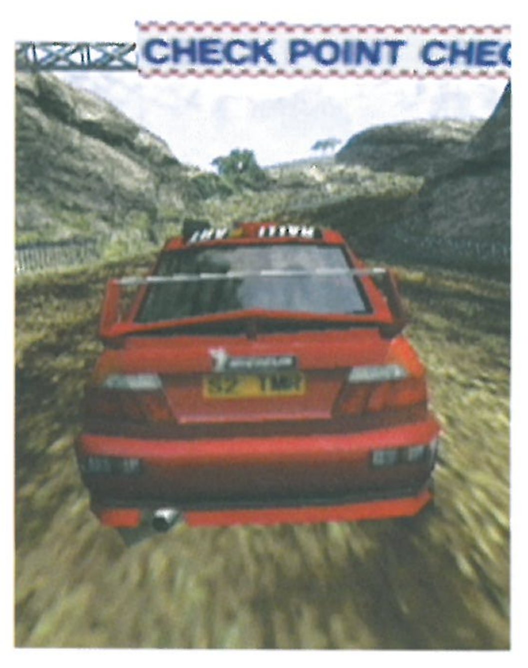
Dificultad: ✱✱✱
Mejor coche: **Peugeot 205 Turbo 16**

Esta ruta por el desierto es algo más dura que la primera debido a sus largas y pronunciadas curvas y a algunas secciones escabrosas donde debes evitar golpear el coche contra las rocas. A los lados de la carretera, además de jirafas, ¡ahora también hay cebras!

Después de empezar en la pequeña zona de un entrañable pueblo, pronto dejas atrás la arena del desierto y te encuentras una superficie más fangosa, que hará que tu coche resbale más de lo habitual. Evita siempre que puedas los márgenes de la carretera, ya que el agua tiende a acumularse más ahí que en el centro; y procura aprovechar los desniveles para saltar, porque así te resultará mucho más fácil superar los numerosos obstáculos.

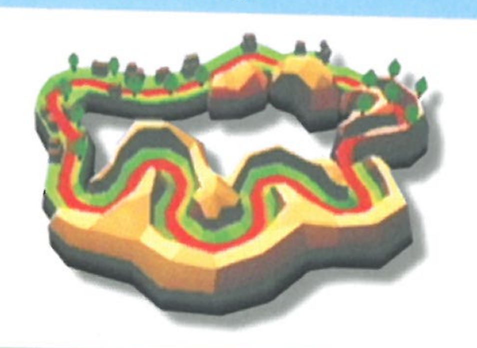






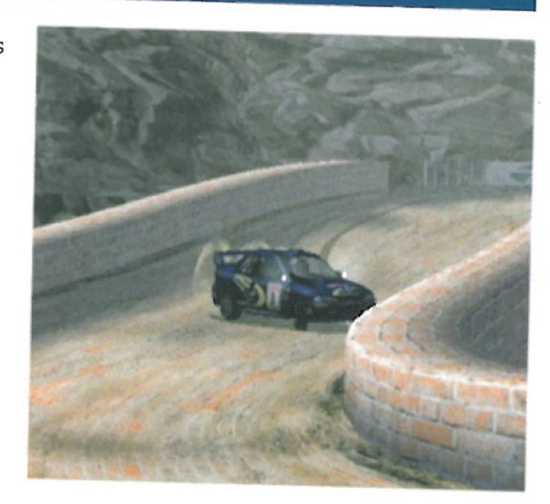
DESERT SS3

Dificultad: ✱✱✱✱✱
Mejor coche: **Renault Alpine**



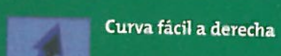
Con una dificultad de cinco estrellas, las cosas ya empiezan a complicarse. Aquí no hay ni una recta donde adelantar; deberás hacerlo siempre mientras derrapas en las curvas. Todo el trayecto se compone de giros y recodos: ¡más que una S, este circuito es una serpiente!

El calor del desierto ha evaporado todo el agua de este recorrido, pero también ha hecho que sea muy polvoriento, y el polvo puede frenar tu coche. Ten cuidado con las filas de barreras que hay al principio, al lado de la carretera: si las golpeas saldrás volando y perderás velocidad. Las curvas de 90° y en horquilla son las maniobras más chungas que deberás efectuar aquí: dale al freno un poco justo antes de las curvas y mantén pulsado el acelerador para pasarlas a toda pastilla.



INSTRUCCIONES CIRCUITO

Curva fácil a izquierda	 Curva de dificultad media a derecha, curva de dificultad media a izquierda	 ¡Cuidado! Curva de 90° a derecha, curva de 90° a izquierda	 Curva fácil a derecha	 Curva fácil a derecha
Curva de dificultad media muy larga a derecha; cerrada	 Estrechamiento	 Curva larga fácil a izquierda	 Curva fácil a izquierda	 ¡Cuidado! Curva de 90° larga a derecha
 Curva larga a izquierda, quizá de dificultad media, cerrada	 Curva fácil a derecha	 Curva fácil a derecha	 Curva larga fácil a derecha	 Curva fácil a derecha, curva fácil a izquierda
 ¡Cuidado! Curva en horquilla abierta a izquierda	 Curva fácil a derecha, curva fácil a izquierda	 Curva larga fácil a derecha, abierta	 Curva fácil a derecha, ancha	 Estrechamiento
 Curva fácil a izquierda	 Curva fácil muy larga a derecha, cerrada	 Desnivel	 Curva fácil a izquierda	 Curva fácil a izquierda



INSTRUCCIONES CIRCUITO

Curva fácil a derecha	 Curva fácil a izquierda	 Curva fácil a derecha
 Cuidado, desnivel	 Curva fácil a derecha	 Agua
 Curva larga a derecha de dificultad media	 Cuidado, desnivel	 Curva a izquierda, fácil quizá
 Curva fácil a izquierda, curva fácil a derecha	 Curva muy larga a derecha, fácil quizá	  Cuidado, bache
 Curva fácil a derecha		



MOUNTAIN SS1

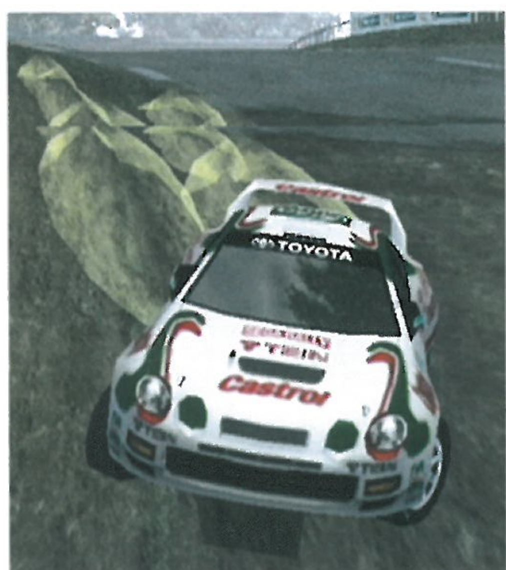
Dificultad: ✱✱
Mejor coche: **Lancia 037 Rally**



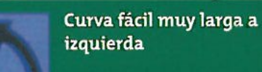
Las rocas del desierto han sido reemplazadas por árboles, pero la conducción es muy parecida cuando el trayecto se separa del asfalto y se adentra en la gravilla. El primer itinerario de montaña tiene una larga sección de curvas fáciles a la izquierda que te brindan una buena oportunidad para adelantar. Además no hay giros realmente bruscos, así que puedes mantener una velocidad alta.

Procura que tu coche vaya recto cuando el copiloto te avise del desnivel, ya que se despegará del suelo y podrías dártela si no estás orientado.





INSTRUCCIONES CIRCUITO

 Curva fácil a izquierda	 Curva fácil a izquierda	 Curva fácil a izquierda
 Curva fácil muy larga a izquierda	 Curva larga a izquierda de dificultad media, cerrada	 Curva fácil a derecha
 Desnivel, sobre gravilla	 Curva larga fácil a derecha	 Curva fácil a izquierda, sobre asfalto
 Cuidado; sobre gravilla, curva de 90° a izquierda y curva de 90° a derecha	 Cuidado, curva a derecha de dificultad media, curva a izquierda de dificultad media	 Sobre asfalto, curva a izquierda, quizá de dificultad media
 Curva larga izquierda, fácil a quizá	 Estrechamiento	 Curva fácil a izquierda
 Curva fácil a derecha		

MOUNTAIN SS2

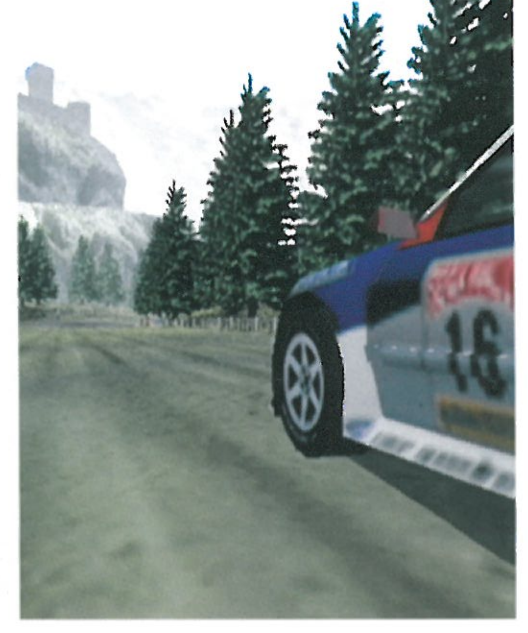
Dificultad: ✱✱✱
Mejor coche: **Lancia 037 Rally**

A los lados de estas carreteras de montaña hay paredes de piedra y, luego, hay dos puentes que las estrechan aún más, así que no tendrás mucho espacio para permitirte el lujo de cometer errores. Este segundo trecho no se caracteriza por tener muchas rectas, de modo que tendrás que intentar adelantar mientras derrapas junto a tus oponentes.

La superficie de la carretera es una mezcla de gravilla y asfalto. Observarás que tu coche tiene una buena tracción en las secciones alquitranadas, pero deberás vigilar para que no se te vaya al pasar de golpe a la gravilla: el copiloto te avisará, así que ¡al loro! Y justo después del punto de control prepárate para frenar ya que hay un giro en horquilla a la derecha.

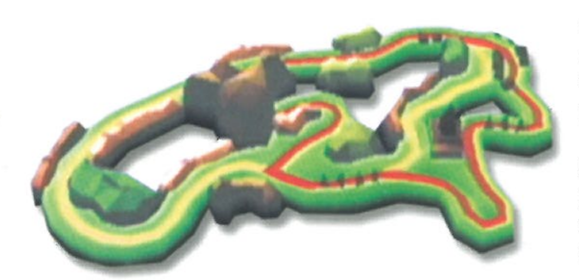






MOUNTAIN SS3

Dificultad: ✱✱✱✱✱
Mejor coche: **Lancia 037 Rally**



Este recorrido es mucho más corto que los otros dos, pero cuenta con unos giros más bruscos en todo el trayecto: es una prueba considerable hasta para el piloto más avezado. Lo primero a vigilar es la curva de 90° a la izquierda que hay justo tras la línea de salida.

La ruta queda cortada, obligándote a ir a la izquierda; deberás dar un toque a los frenos y deslizar el coche hacia la curva a la máxima velocidad. Hay otras dos curvas así en el camino: ¡ojo con ellas!

Otro gran problema en los tramos de montaña es la anchura de la carretera. Siempre hay muy poco espacio para maniobras de adelantamiento: deberás arriesgarte cuando veas una oportunidad.



INSTRUCCIONES CIRCUITO

¡Cuidado! Curva de 90° a izquierda

Curva fácil a izquierda, curva fácil a derecha

Curva fácil muy larga a izquierda

¡Cuidado! Curva en horquilla abierta a derecha

Curva fácil a izquierda, curva fácil a derecha, sobre gravilla

¡Cuidado! Curva en horquilla abierta a izquierda

Desnivel

Curva fácil a izquierda, sobre asfalto

¡Cuidado! Curva a derecha de dificultad media

Curva fácil a izquierda

Sobre gravilla, curva larga a derecha de dificultad media

Curva muy larga a izquierda, quizá de dificultad media

Curva a derecha, fácil quizá

Desnivel

Curva a derecha, de dificultad media

Curva de dificultad media, larga a izquierda, abierta

Curva fácil a izquierda, sobre asfalto

Curva de dificultad media, muy larga a derecha

Curva a izquierda, quizá de dificultad media

¡Cuidado! Curva de 90° a derecha

Curva larga fácil a izquierda

Estrechamiento

Curva fácil a izquierda

Curva fácil a derecha



SNOWY SS1

Dificultad: ✱✱
Mejor coche: **Mitsubishi Lancer Evolution IV**





En los tramos nevados te las verás con dos grandes problemas: el hielo de la carretera y la visibilidad. Cuando estés a punto de entrar en una zona de hielo que revista especial peligro, el copiloto te lo comunicará: procura no realizar ningún movimiento errático en esta zona. En cuanto a la visibilidad, la niebla es realmente espesa en algunos sitios, ¡pero también los demás coches han de hacerle frente!

El primer trayecto es muy corto comparado con los anteriores. Usa este tramo para principiantes para habituarte a la pérdida de tracción al desplazar el coche por la nieve.



INSTRUCCIONES CIRCUITO

	Curva fácil a derecha, Curva fácil a izquierda		Curva a izquierda, quizá de dificultad media		Curva fácil a derecha
	Curva fácil a derecha, curva fácil a izquierda		Desnivel		Curva larga a izquierda de dificultad media
	Curva larga a izquierda, quizá de dificultad media		¡Cuidado! Curva de 90º a derecha		Curva fácil muy larga a izquierda
	¡Cuidado! Desnivel, salto		Curva larga fácil a derecha, hielo		¡Cuidado! Curva en horquilla abierta a izquierda
	Curva a izquierda, fácil quizá				

SNOWY SS2

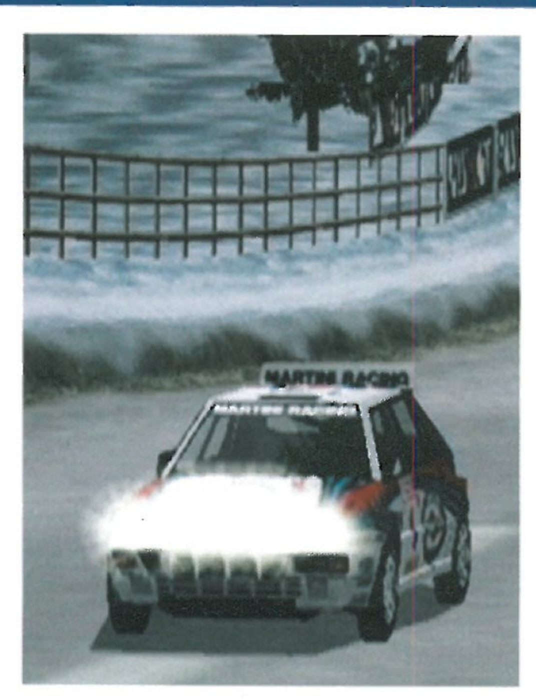
Dificultad: ✱✱✱
Mejor coche: **Mitsubishi Lancer Evolution IV**

Parte de este itinerario transcurre en un túnel bajo la montaña. Esto no afecta a las condiciones de conducción, salvo que no puede nevar en un túnel, así que puede llegar a ser una ventaja para ti el pasar por aquí si lo sabes aprovechar. Nos sorprendió en este recorrido ver tramos sin rastro de nieve: ¡ya debían haber pasado los quitanieves!

Hay un par de buenas rectas, una a cada lado del trayecto. Si puedes acercarte a un competidor en línea recta, úsalas para adelantar; ¡pero ándate con ojo, que éste también podría derrapar en la nieve! Resulta muy fácil quedarse atascado en la nieve a ambos lados de la ruta. Si te ocurre, suelta el acelerador y sal del montón antes de continuar.







SNOWY SS3

Dificultad: ✱✱✱✱
Mejor coche: **Peugeot 306 Maxi**



Esta pista es la más larga del grupo de las nevadas y está repleta de giros y recodos. Asegúrate de revisar tus neumáticos antes de empezar y pon unos que resistan un castigo severo y proporcionen un buen agarre en la nieve. Como ya deberías saber a estas alturas, la nieve causa un importante problema: si llevas tu coche a la cresta que hay al lado de la carretera, te quedarás atrapado y arruinarás, en gran medida, la posibilidad de conseguir la mejor vuelta. Si esto sucede, suelta el acelerador hasta volver a la carretera principal y pisa de nuevo a fondo.



INSTRUCCIONES CIRCUITO

	Curva larga a derecha, quizá fácil		Curva muy larga a izquierda, quizá fácil. Abierta		Curva fácil a derecha, curva fácil a izquierda
	Curva larga a izquierda de dificultad media		Curva de dificultad media a derecha		Curva de dificultad media a derecha
	¡Cuidado! Curva de 90° larga a izquierda		Curva fácil a izquierda		¡Cuidado! Curva en horquilla a derecha
	Curva fácil a izquierda		Curva muy larga a izquierda de dificultad media		¡Cuidado! Desnivel
	Curva larga a izquierda de dificultad media		Curva de dificultad media, muy larga a izquierda		



INSTRUCCIONES CIRCUITO

	Curva larga a izquierda de dificultad media		Curva fácil a derecha, curva fácil a izquierda		Curva fácil a izquierda
	Curva de dificultad media, muy larga a izquierda, cerrada		Curva fácil a derecha, curva fácil a izquierda		Curva fácil a izquierda
	¡Cuidado! Curva en horquilla abierta a derecha		Curva fácil a izquierda		Curva muy larga a izquierda de dificultad media
	Curva fácil a izquierda		Curva fácil a izquierda		Curva fácil a izquierda
	Curva a derecha, fácil quizá		Sobre asfalto, curva a izquierda, quizá de dificultad media		





RIVIERA

Dificultad: *****
Mejor coche: **Lancia 037 Rally**





La sección de la Riviera de Sega Rally 2 es especial por tres razones. Primero, es el único recorrido que siempre se desarrolla de noche. Segundo, tiene un área secreta. Y tercero, no viene en tres partes: sólo hay que dominar el trayecto principal. Eso sí, tiene cinco estrellas de dificultad y sus cerrados giros y recodos suponen todo un desafío hasta para los pilotos más curtidos. Tu primer susto viene al final de la primera recta: un súbito giro en horquilla a mano derecha. Machaca los frenos para reducir la velocidad del coche, toma la curva y vuelve a darle potencia para salir de ella. La siguiente sección tiene un par de giros y, luego, hay una segunda curva en horquilla al dirigirte de vuelta al punto de control. En esta pista sólo hay uno de estos puntos, así que tendrás que currártelo para conseguir llegar a tiempo.

INSTRUCCIONES CIRCUITO


Curva a derecha de dificultad media


¡Cuidado! Curva en horquilla a derecha


Curva a izquierda de dificultad media


Curva a izquierda de dificultad media, curva a derecha de dificultad media


Curva a derecha de dificultad media, curva a izquierda de dificultad media


Curva a izquierda de dificultad media


¡Cuidado! Curva en horquilla a derecha


¡Cuidado! Curva de 90° a derecha













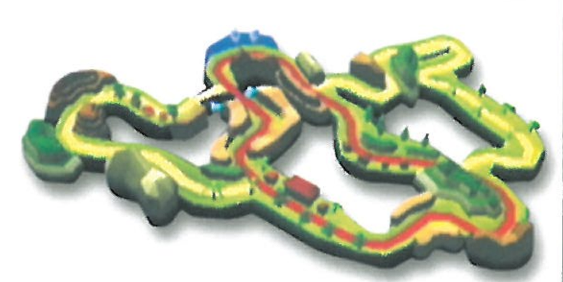
ÁREA SECRETA

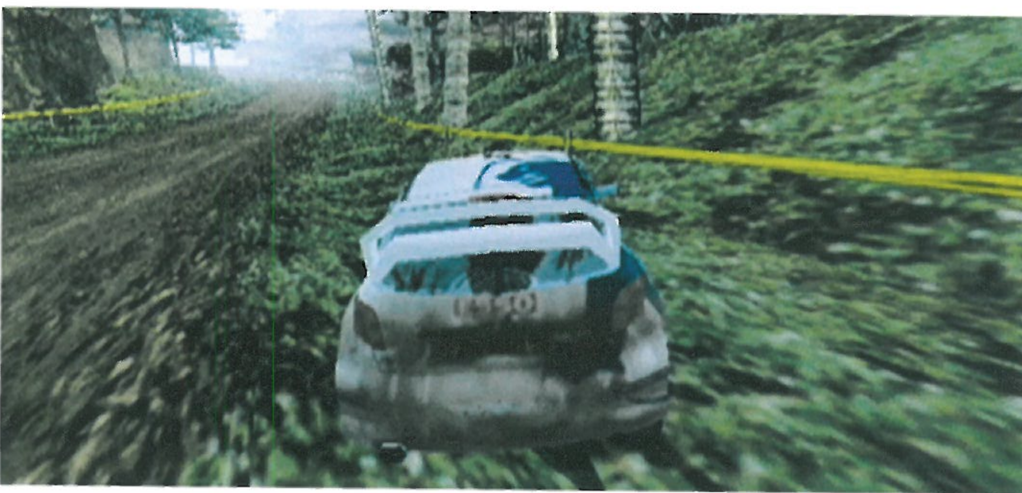
En este circuito de Riviera y jugando en el modo Arcade (ya sea en la variante Championship o en la de Practice) tienes la posibilidad de salir de la pista y acceder a una sección aparte. Para ello, conduce hasta llegar a la última curva (a la derecha) que hay antes de alcanzar el único punto de control. En la curva verás dos conos rojos a mano izquierda. Derríbalos. Si lo haces adecuadamente oirás un sonido característico. Gira el coche en contradirección y recorre unos metros en este sentido. Pasada la curva verás cómo un tramo de la valla ha desaparecido y hay una entrada con un túnel. Entra por ella para acceder a la sección secreta. Al salir del túnel llegarás a una especie de plaza repleta de conos. El juego te da 29 segundos extra y 100 puntos por cada cono que derribes.



MUDDY SS1

Dificultad: ✱✱
Mejor coche: **Peugeot 205 Turbo 16**





La primera pista de la fase enlodada es una buena mezcla de curvas y rectas que proporcionan numerosas ocasiones para adelantar durante la carrera. La conducción no es muy complicada (sólo tiene una dificultad de 2 estrellas). Tu mayor problema en esta pista es (¡sorpresa, sorpresa!) ¡el barro! Éste actúa de forma similar a la nieve, proporcionando una superficie resbaladiza bajo las ruedas y haciendo que tu coche se deslice más de lo normal en cada curva. Ten cuidado asimismo con el puñado de vallas que hay colocadas en sitios estratégicos: tirarlas al suelo es divertido, pero hará que aminores tu marcha.



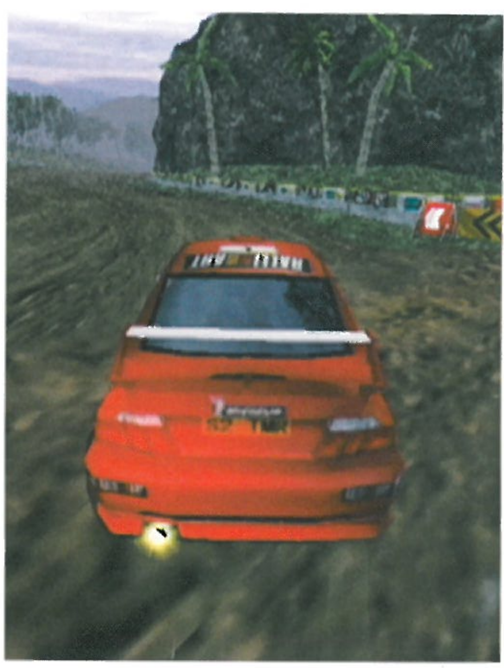
INSTRUCCIONES CIRCUITO

	Curva muy larga a derecha, quizá fácil, sobre gravilla		¡Cuidado! Curva de 90° a izquierda		Desnivel
	Estrechamiento, puente y agua		Curva larga a derecha, quizá de dificultad media		Curva fácil muy larga a derecha
	Curva fácil a izquierda		Cuidado, desnivel		Curva fácil a derecha
	Curva a izquierda de dificultad media		¡Cuidado! Desnivel, agua		¡Cuidado! Curva de dificultad media, muy larga a derecha, cerrada
	Curva de 90° a izquierda		Curva fácil muy larga a derecha, sobre asfalto		

MUDDY SS2

Dificultad: ✱✱✱✱
Mejor coche: **Peugeot 205 Turbo 16**





Más resbalones y derrapadas en el segundo de los trayectos embarrados. Éste, en concreto, guarda algunas sorpresas desagradables para todos los gallitos que se atrevan a pasar por él. Al dejar atrás la línea de salida, te encontrarás con la carretera cortada y una ruta que va a la izquierda. Si no aminoras a tiempo, tu coche se empotrará contra las barreras y echarás por tierra tus opciones de obtener una buena puntuación.

Estáte también atento a las curvas de 90° a izquierda y derecha de la carretera: para pasarlas a la perfección hace falta un montón de práctica; debes reducir justo ante ellas y deslizar el coche primero en una dirección y luego en la otra. ¡Practica sin descanso!



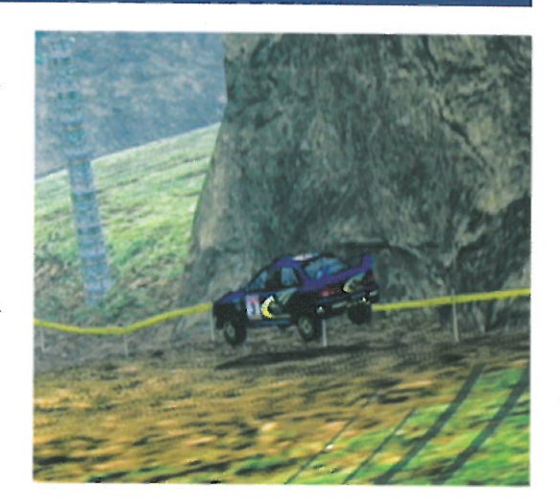
MUDDY SS3

Dificultad: ✱✱✱✱✱
Mejor coche: **Peugeot 205 Turbo 16**



Los tres trayectos enlodados se encuentran en la misma isla y, a medida que avanzas, se van abriendo nuevas carreteras y se cierran las antiguas. Este último recorrido alberga peligros similares a los que encontraste en el segundo, pero tras un par de vueltas enseguida aprenderás dónde están y podrás anticiparte a ellas.

Las curvas en horquilla que te encuentras hacia el final del recorrido requieren una buena conducción. Métele caña al motor en dirección a la curva, suelta el acelerador cuando estés en ella y toca levemente los frenos mientras giras el coche. Deberías pasar derrapando la primera parte de la curva; da entonces un contravolantazo y vuelve a acelerar para acometer la siguiente curva en horquilla abierta que va en la otra dirección.



INSTRUCCIONES CIRCUITO

Curva muy larga a derecha, quizá fácil, sobre gravilla	 ¡Cuidado! Curva de 90° a izquierda, desnivel	 Puente	 Agua	 Curva larga a derecha, quizá de dificultad media
Curva fácil muy larga a derecha	 ¡Cuidado! Curva de 90° a izquierda	 Curva fácil muy larga a derecha	 ¡Cuidado! Curva en horquilla a izquierda	¡Cuidado! Curva de 90° larga a derecha
Estrechamiento	 Curva fácil a derecha, curva fácil a izquierda	 Curva larga a derecha, quizá de dificultad media	 Estrechamiento	 Puente
¡Cuidado! Curva en horquilla a izquierda	 Estrechamiento	 Puente	 Curva fácil a derecha	 Salto en desnivel, Agua
 ¡Cuidado! Curva en horquilla abierta a derecha	 ¡Cuidado! Curva en horquilla abierta a izquierda	 ¡Cuidado! Curva de dificultad media, muy larga a derecha, cerrada	 Curva de 90° a izquierda	 Curva fácil muy larga a derecha, sobre asfalto

INSTRUCCIONES CIRCUITO

 Sobre gravilla, curva a izquierda de dificultad media	 Curva fácil a derecha	 Cuidado, Salto en desnivel	 Cuidado, Salto en desnivel
 Curva fácil a izquierda	 Curva muy larga a derecha, de dificultad media	 Curva de dificultad media, larga a derecha, cerrada	 Curva a izquierda, quizá de dificultad media
 ¡Cuidado! Estrechamiento, puente	 ¡Cuidado! Curva de 90° a izquierda, curva de 90° a derecha	 Curva fácil muy larga a derecha, cerrada	 Curva fácil a izquierda
 ¡Cuidado! Desnivel	 Curva fácil a derecha	 Curva a izquierda de dificultad media	 ¡Cuidado! Desnivel, agua
 ¡Cuidado! Curva de dificultad media, muy larga a derecha, cerrada.	 Curva de 90° a izquierda	 Curva de dificultad media, muy larga a derecha, sobre asfalto	

ISLE SS1

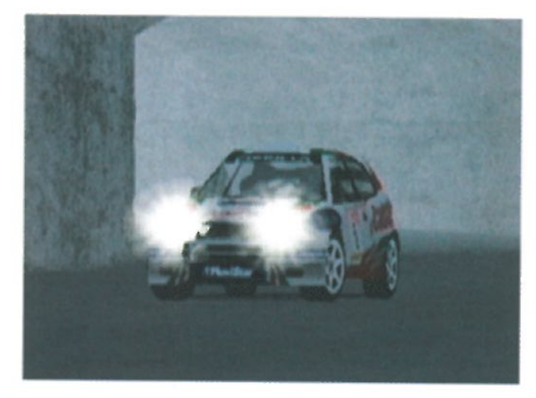
Dificultad: *
Mejor coche: **Peugeot 306 Maxi**



Aquí tenemos que anunciarte una buena noticia y una mala. La buena noticia es que en los circuitos de la isla se corre sólo sobre asfalto, con lo que los coches tienen mucho más agarre y se garantiza que realmente van en la dirección en la que miran. ¡La mala es que las carreteras son tan angostas que necesitarás kilos de Biodramina para no marearte!

La primera intentona en la isla tiene dos largas rectas que pasan por debajo de puentes, la carretera vuelve sobre sus pasos tras la primera para traerte de vuelta a la segunda. Éstas son las mejores ocasiones para practicar adelantamientos, así que úsalas bien.

Dada la estrechez de estas carreteras, debes ser más preciso a la hora de derrapar. Aquí no tienes el lujo de las llanuras abiertas del desierto: sin duda, se trata de una pista para expertos.





INSTRUCCIONES CIRCUITO

Curva de dificultad media, larga a derecha, abierta	Curva fácil a izquierda	Estrechamiento, puente
Curva larga fácil a izquierda	Curva fácil a derecha	Estrechamiento
Curva fácil a derecha	Curva de dificultad media, larga a derecha, cerrada	Estrechamiento
Curva a izquierda de dificultad media, curva a derecha de dificultad media	Curva a derecha de dificultad media, cerrada	Curva fácil a derecha
Curva larga fácil a izquierda	Estrechamiento, puente	Curva fácil muy larga a izquierda
Estrechamiento	Curva larga fácil a derecha, cerrada	Curva fácil muy larga a derecha, abierta

ISLE SS2

Dificultad: ***
Mejor coche: **Lancia 037 Rally**



El segundo itinerario de la isla refleja una cierta dejadez. Una vez más, se vuelven a usar las mismas carreteras (como en los tramos lodosos) pero la nueva sección a la que se accede aquí es tan pequeña e insignificante que apenas vale la pena molestarse con ella. Lo único que ha cambiado es el sentido en el que corres: esta vez empezamos en el pueblo, nos dirigimos al puente y luego a la nueva sección en lo alto de una colina. Sigues pudiendo usar las dos rectas para adelantar bien, pero vigila con los túneles que te alejan de la colina, ya que puedes golpear el lateral del túnel al entrar, produciendo graves desperfectos y dando al traste con tu carrera.

El tramo final del recorrido es el más complejo: acabas dando vueltas y más vueltas por las calles de la ciudad; ¡aquí debes reducir o irás dándote con cada uno de los muros!





ISLE SS3

Dificultad: ✱✱✱✱
Mejor coche: **Lancia 037 Rally**



Una vez más, se saca partido de las secciones de rectas de la isla, pero la nueva sección que se ha abierto está al lado contrario de la del segundo recorrido. Esto crea un trayecto aún más largo, con giros y recodos que desafiarán al máximo tu habilidad.

Ya deberías saber cómo conducir por la mayor parte de esta pista: en lugar de emplear tus mejores cartas en algunos tramos de la carretera, concentra tus esfuerzos en la serpentina carretera de la montaña. Tendrás que hacer un uso creativo de los frenos (incluido el de mano), para negociar las curvas sin aminorar demasiado.

Cuando cruces la línea de meta deberías estar satisfecho ¡Es la última pista del juego, así que ahora puedes intentar batir tus mejores tiempos!



INSTRUCCIONES CIRCUITO

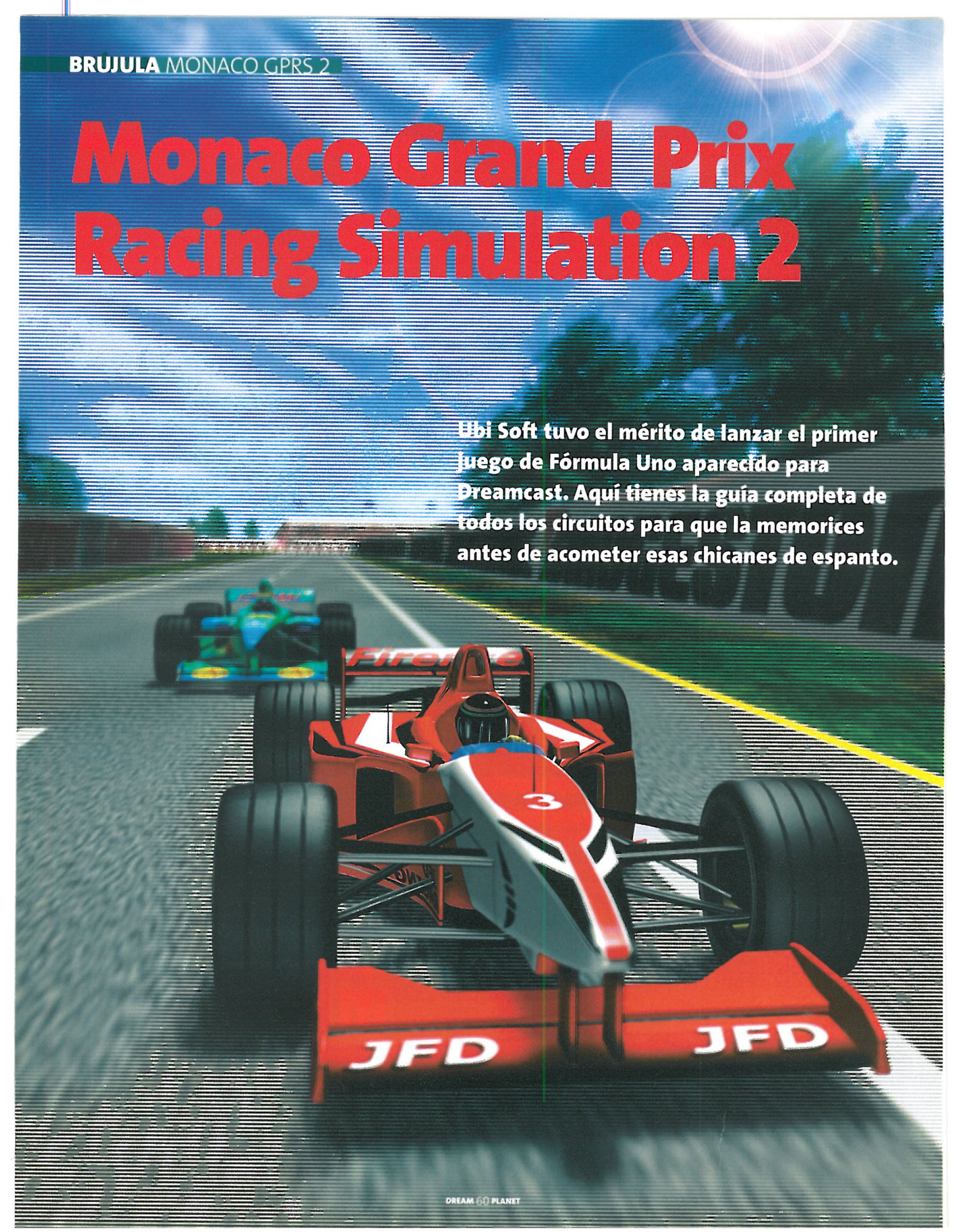
Curva de dificultad media, larga a derecha, abierta	Curva fácil a izquierda	 Estrechamiento, puente	 Curva larga fácil a derecha	 Curva larga a izquierda, quizá de dificultad media
Estrechamiento, puente	 ¡Cuidado! Curva de 90° a derecha	 Curva a izquierda, quizá fácil	 Curva en horquilla a derecha	 Curva de dificultad media, larga a izquierda
Curva en horquilla a derecha	 Curva de dificultad media, a izquierda	 Curva de dificultad media, a derecha	 Curva a izquierda de dificultad media, curva a derecha de dificultad media	 Curva de dificultad media a derecha, cerrada
 Curva fácil a derecha	 Curva larga fácil a izquierda	 Estrechamiento, puente	 Curva fácil muy larga a izquierda	 Estrechamiento
 Curva larga fácil a derecha, cerrada	 Curva fácil muy larga a derecha, abierta			

INSTRUCCIONES CIRCUITO

 Curva larga fácil a izquierda, cerrada	 Curva larga a izquierda, quizá fácil	 Curva fácil muy larga a derecha, cerrada	 Estrechamiento, puente	 Curva larga fácil a derecha
 Curva de dificultad media, larga a izquierda, cerrada	 Curva a izquierda de dificultad media, curva a derecha de dificultad media	 Estrechamiento	 Curva de dificultad media, larga a izquierda	 Estrechamiento
 Curva larga fácil a izquierda	 Curva fácil a izquierda	 Curva fácil a derecha	 Estrechamiento	 ¡Cuidado! Curva de 90° larga a derecha
 Curva fácil a derecha	 Curva de dificultad media a izquierda	 Curva fácil a derecha	 Curva fácil a derecha	 ¡Cuidado! Curva de 90° a izquierda, cerrada
 Curva fácil a derecha	 Curva larga a izquierda, quizá de dificultad media	 Curva fácil a derecha	 Curva a derecha, quizá fácil	 Curva fácil a izquierda

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Ubi Soft tuvo el mérito de lanzar el primer juego de Fórmula Uno aparecido para Dreamcast. Aquí tienes la guía completa de todos los circuitos para que la memorices antes de acometer esas chicanes de espanto.



OPCIONES DE JUEGO

 1 ó 2 Jugadores  Pistola  Volante Internet Arcade stick  Vibration pack

Género: **Conducción**
Opción 60 Hz: **No**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

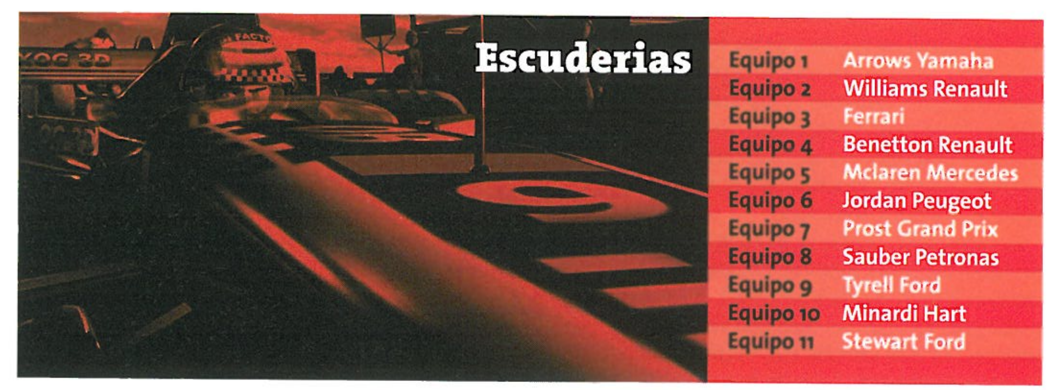
Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES

Dirección coche
Cambiar vista
Aumentar una marcha
Pausa
Reducir una marcha
Dirección coche
Retrovisor
Ⓡ Acelerar
Ⓛ Frenar

Ubi Soft no contó con una licencia oficial a la hora de crear el juego Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, así que lo que decidieron hacer fue alterar los nombres de los pilotos y numerar los equipos oficiales del Campeonato del Mundo de Fórmula 1. Pero no te preocupes, aquí te ofrecemos todas las equivalencias con los nombres reales. Con un poco de imaginación, te parecerá estar corriendo con los Schumacher, Hill, Irvine, Villeneuve y compañía.



Escuderias

Equipo 1	Arrows Yamaha
Equipo 2	Williams Renault
Equipo 3	Ferrari
Equipo 4	Benetton Renault
Equipo 5	Mclaren Mercedes
Equipo 6	Jordan Peugeot
Equipo 7	Prost Grand Prix
Equipo 8	Sauber Petronas
Equipo 9	Tyrell Ford
Equipo 10	Minardi Hart
Equipo 11	Stewart Ford



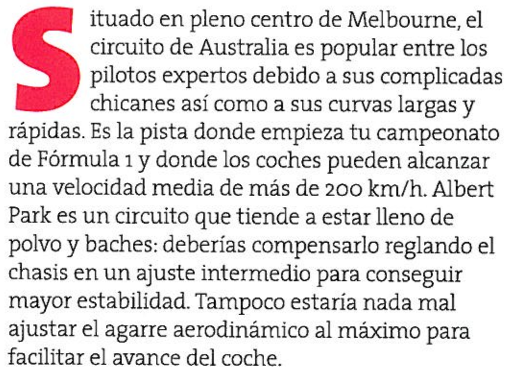
Pilotos

D. Chambers	D. Coulthard
D. Hughes	D. Hill
E. Ismith	E. Irvine
G. Brauwner	G. Berger
G. Finesta	G. Fisichella
G. Mambiti	G. Morbidelli
H. Fieldman	H. H. Frentzen
J. Antonin	J. Alesi
J. Hamon	J. Hebert
J. Matassen	J. Magnussen
J. Van OOsten	J. Verstappen
J. Vouellete	J. Villeneuve
M. Howen	M. Hakkinen
M. Sakai	M. Salo
M. Schmidtke	M. Schumacher
O. Perret	O. Panis
P. Dazaro	P. Diniz
R. Bonibrasco	R. Barrichello
R. Schmidtke	R. Schumacher
S. Notaki	S. Nakano
T. Menasques	T. Marques
U. Katsuoka	U. Katayama



Australia

UBICACIÓN: **MELBOURNE, AUSTRALIA**
LONGITUD: **5.302 M**
Nº DE VUELTAS: **58**
DISTANCIA TOTAL: **307,516 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**



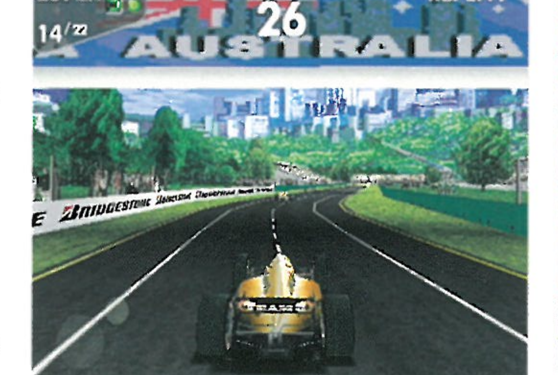
Situado en pleno centro de Melbourne, el circuito de Australia es popular entre los pilotos expertos debido a sus complicadas chicanes así como a sus curvas largas y rápidas. Es la pista donde empieza tu campeonato de Fórmula 1 y donde los coches pueden alcanzar una velocidad media de más de 200 km/h. Albert Park es un circuito que tiende a estar lleno de polvo y baches: deberías compensarlo reglando el chasis en un ajuste intermedio para conseguir mayor estabilidad. Tampoco estaría nada mal ajustar el agarre aerodinámico al máximo para facilitar el avance del coche.

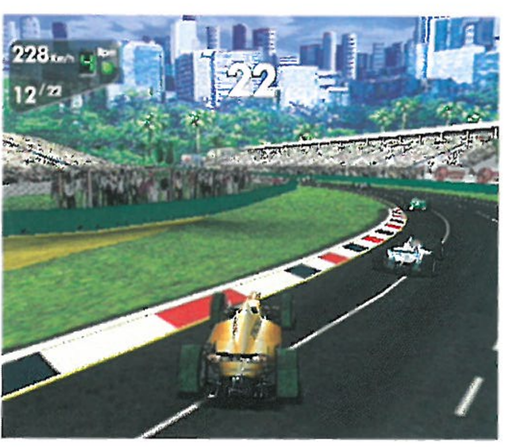
La mayoría de curvas se pueden tomar con bastante facilidad, pero ten cuidado porque algunas tienen escasa visibilidad, ¡y los muros de hormigón no se llevan bien con los coches veloces! Por este circuito hay montones de graveras y extensas áreas de hierba sin barreras, de modo que procura no tomar las curvas muy abiertas a todo trapo o las ruedas pasarán sobre la rocalla, reduciendo así tu velocidad máxima y tu tracción y poniéndote en una situación difícil.

Hay dos zonas en las que hay que ir especialmente con cuidado: una es la primera chicane, situada justo después de la línea de salida, que se ha cobrado muchas vidas en el pasado y en la que se debe aminorar. La segunda está situada frente a los boxes: allí hay una gran curva. Puedes tomarla a gran velocidad, llegando a los 280 km/h antes de tocar los frenos y girar hacia el recodo a mano izquierda. A continuación viene una difícil curva a mano derecha, seguida de una magnífica recta en la que puedes adelantar a tus competidores sin cortarte ni un pelo para ganar algunas posiciones.

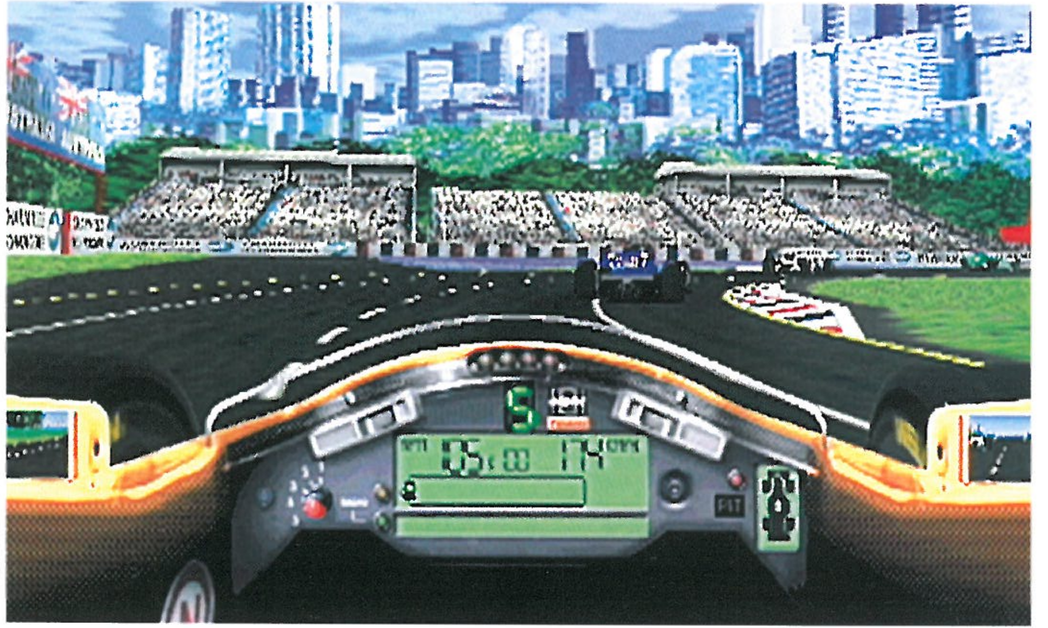








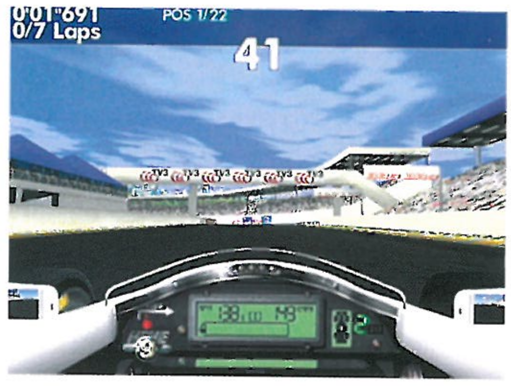




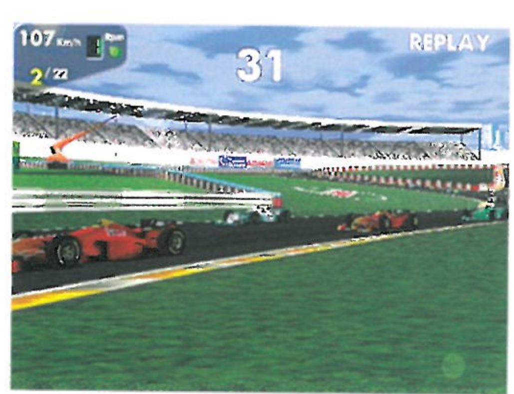
Brasil

UBICACIÓN: **SAO PAULO, BRASIL**
LONGITUD: **4.325 M**
Nº DE VUELTAS: **72**
DISTANCIA TOTAL: **311,400 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

El segundo asalto del campeonato se desarrolla en Sao Paulo, Brasil, el primero de los circuitos sudamericanos. Esta desafiante pista tiene una superficie muy accidentada, llena de baches y bultos que ocasionan una conducción inestable y pueden originar fatiga muscular en el cuello de los pilotos; además, es el único recorrido en el que los coches van en sentido contrario a las agujas del reloj. Brasil posee una miríada de curvas difíciles y una recta de salida/llegada veloz hasta lo indecible, así que se trata de un circuito exigente en lo que a chasis y mecánica se refiere. Un vehículo bien reglado debería guardar un buen equilibrio entre suspensión y altura de la carrocería; también deberías efectuar ajustes por la elevación de la pista, ya que esto puede afectar al rendimiento del motor. Las mejores oportunidades para adelantar sin problemas se dan a lo largo del tramo final del circuito, pero debes darte un tiempo para frenar en el primer giro, ya que es extremadamente cerrado. La curva inclinada hacia abajo que sigue a la recta de boxes también es una elección común entre pilotos expertos. Una vez más, intenta no pasarte por fuera en ninguna de las curvas o acabarás yendo a dos por hora por la gravilla que hay junto al margen del circuito.

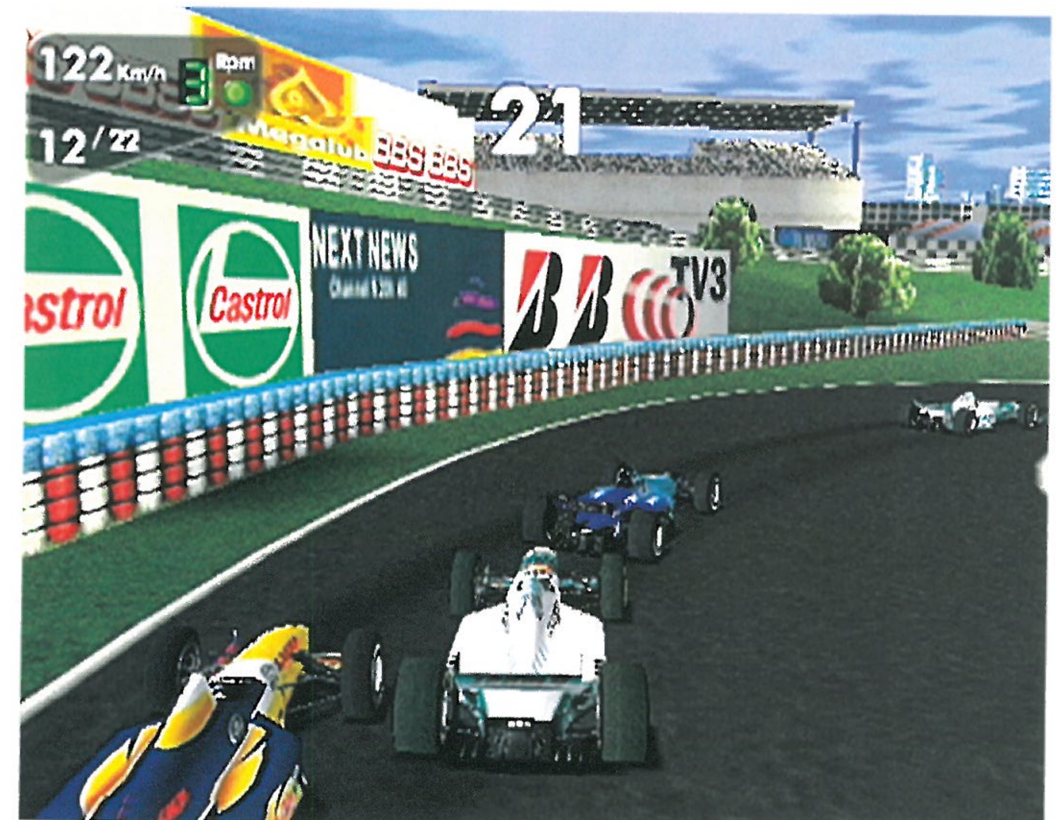






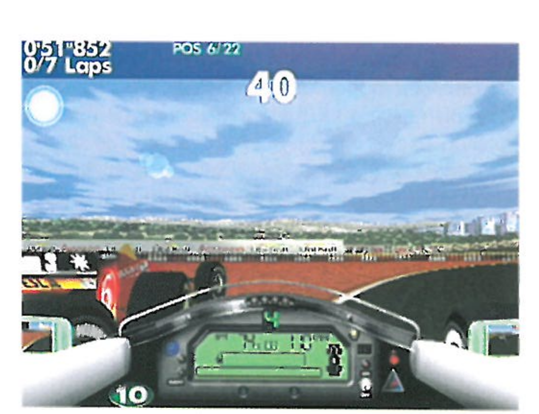






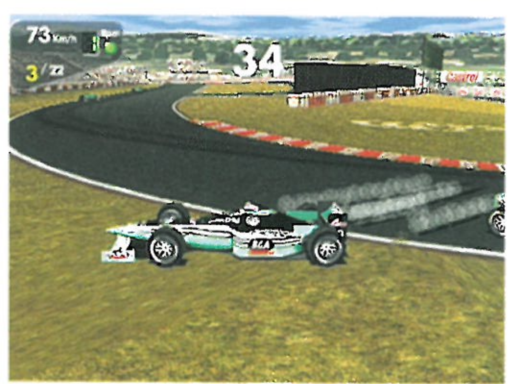
Argentina

UBICACIÓN: **BUENOS AIRES, ARGENTINA**
LONGITUD: **4.257 M**
Nº DE VUELTAS: **72**
DISTANCIA TOTAL: **306,504 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**









Esta tercera carrera tiene lugar en Buenos Aires. La pista ha sido incluida hace poco entre los circuitos del Campeonato del Mundo, después de unas alteraciones para reducir su irregular superficie. Aun así, dista mucho de ser un circuito perfecto y muchos pilotos lo consideran el más tedioso de todos.

La pista tiene un trazado similar al de un circuito de karts: muy estrecho y con numerosas curvas lentas y sinuosas. Esto hace que adelantar sea difícil y arriesgado. Para compensar el mal estado de la superficie, debes cambiar el ángulo de incidencia de los alerones, con el objetivo de lograr el máximo agarre posible. También hay que modificar la carrocería para absorber los muchos golpes que recibirá durante la prueba.

La clasificación para la carrera es de una importancia vital, ya que una primera posición de salida te dará grandes opciones de ganar. Eso sí, ve con tiento al tomar las múltiples curvas en horquilla del circuito, ya que es muy fácil acelerar demasiado rápido y acabar derrapando fuera de la pista y hacia la hierba. En este circuito hay pocas oportunidades para adelantar, así que cuando dispongas de la ocasión de acelerar en una recta, hazlo sin titubeos para ganar tiempo.





San Marino

UBICACIÓN: **IMOLA, SAN MARINO**
LONGITUD: **4.930 M**
Nº DE VUELTAS: **62**
DISTANCIA TOTAL: **305,660 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**



La cuarta etapa te lleva a Imola, en San Marino. Este circuito es tristemente célebre por el accidente de 1994 en el que Ayrton Senna y Roland Ratzenberger perdieron la vida. A raíz de dicho percance, se efectuaron algunas alteraciones en el circuito, añadiendo nuevas chicanes para hacerlo un poco más lento. No obstante, sigue siendo un recorrido de gran rapidez y supone un desafío para todo aspirante a campeón: si quieres ser el número 1, este es un buen momento para demostrarlo. San Marino es un circuito técnico con muchas secciones largas que van de maravilla para acelerar, pero estáte al loro porque detrás vienen unas complicadas curvas cerradas en las que te verás obligado a pisar los frenos a fondo.

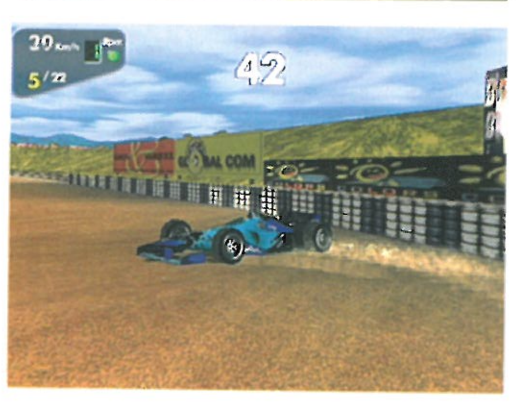
En esta pista no podrás bajar la guardia, pero de todas formas no te irá mal fijar al nivel intermedio el agarre aerodinámico y tensar el ajuste del chasis para facilitar el frenado. Si tienes en cuenta estos consejos lo tendrás un poco más fácil para llegar entre el grupo de cabeza: atravesar la meta en primera posición ya depende de tu pericia a los mandos del monoplaza.

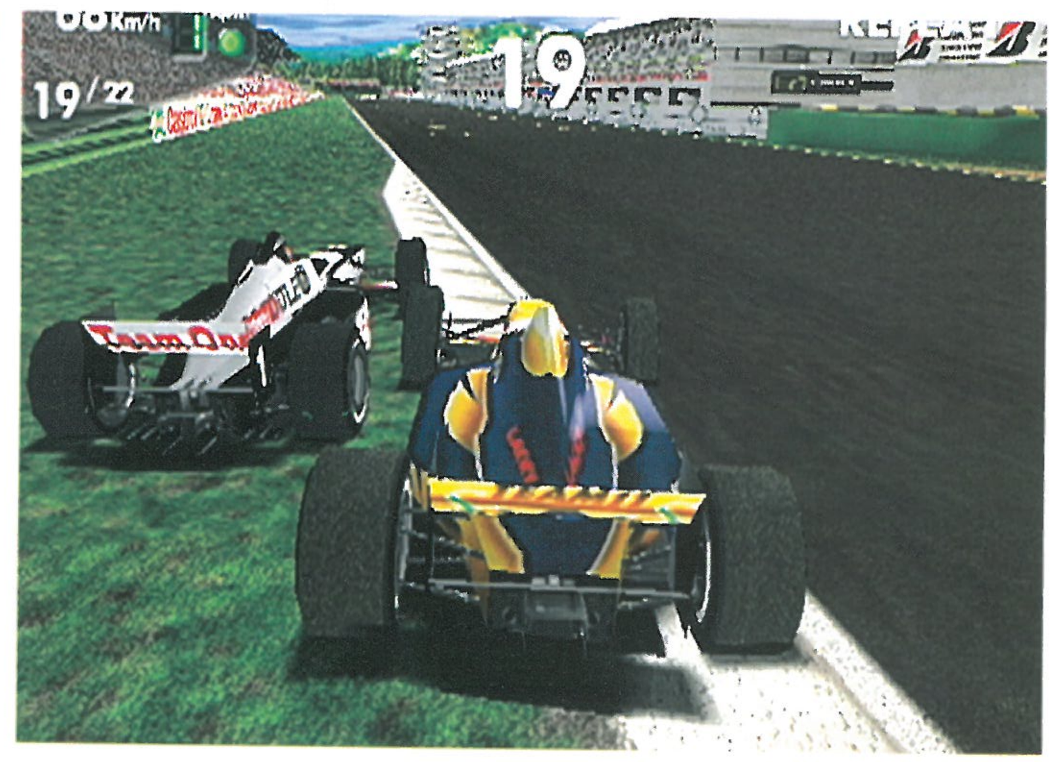






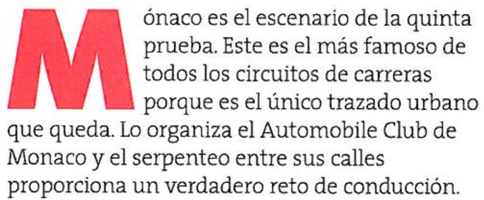






Mónaco

UBICACIÓN: **MONTECARLO, MÓNACO**
LONGITUD: **3.367 M**
Nº DE VUELTAS: **78**
DISTANCIA TOTAL: **262,548 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

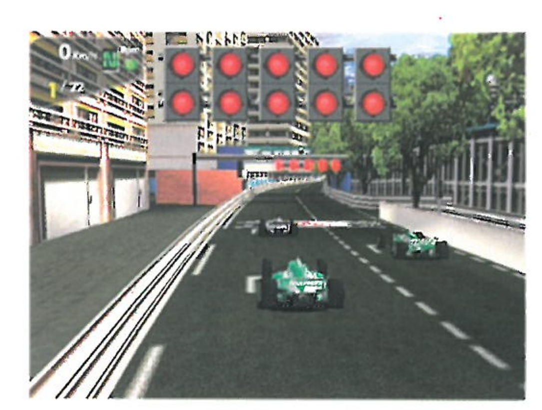


Mónaco es el escenario de la quinta prueba. Este es el más famoso de todos los circuitos de carreras porque es el único trazado urbano que queda. Lo organiza el Automobile Club de Monaco y el serpenteo entre sus calles proporciona un verdadero reto de conducción.

Las calles de Mónaco son tan sinuosas que esta pista es la más lenta de todas y también la más corta. Te costará conseguir una velocidad media de más de 140 km/h. La salida suele ser un caos cuando todos los pilotos quieren adelantar hacia St. Dévote, una cerrada curva a mano derecha que no permite el paso de muchos coches a la vez.

Aquí no hay auténticas rectas y, dado que muy pocas oportunidades de adelantar, la carrera acostumbra a parecer un desfile. La concentración es la clave para tener éxito en este circuito, así que tómate tu tiempo y procura no chocar contra las muchas barreras que rodean los bordes de la pista.

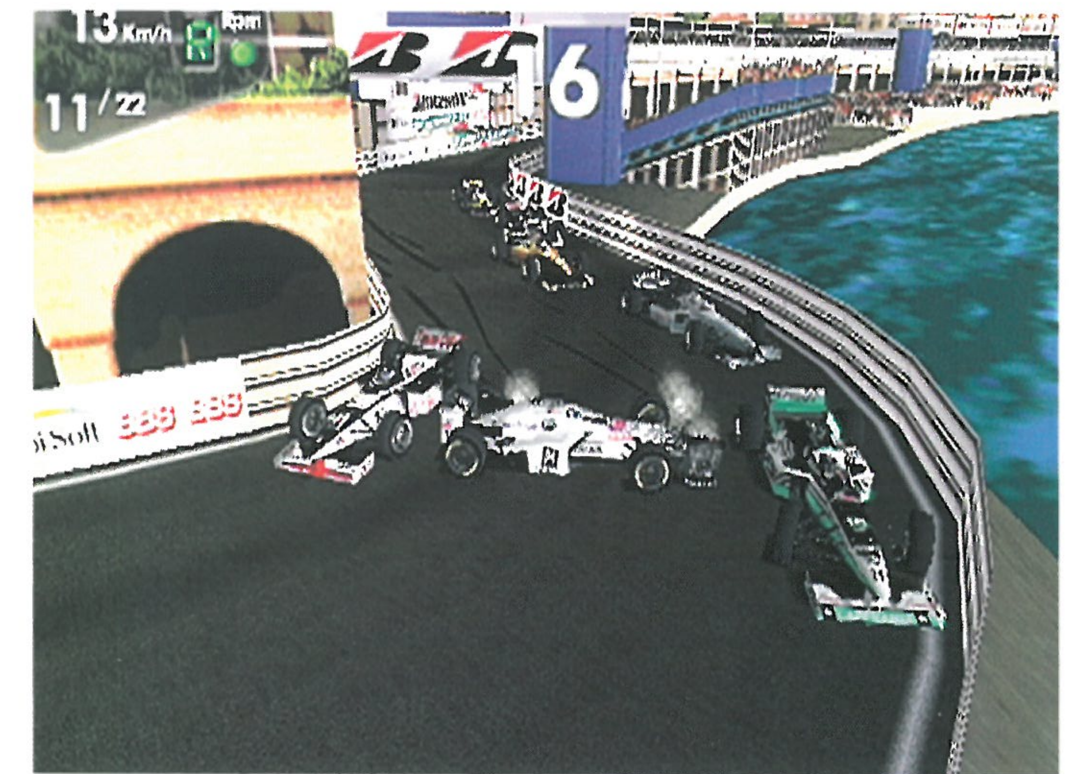
Mónaco exige mucho a coches y pilotos y los mejores ajustes que podemos recomendar son una carga vertical máxima de los alerones, una altura elevada de la carrocería para minimizar rascaduras y una suspensión suave.







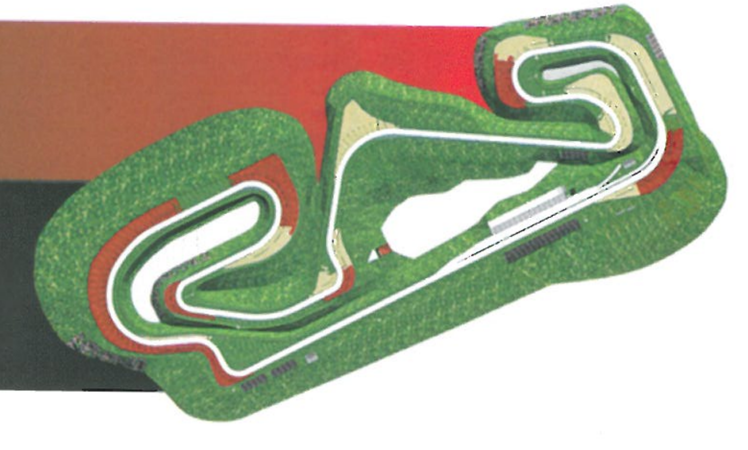








España



UBICACIÓN: **BARCELONA, ESPAÑA**
LONGITUD: **4.726 M**
Nº DE VUELTAS: **64**
DISTANCIA TOTAL: **302,464 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

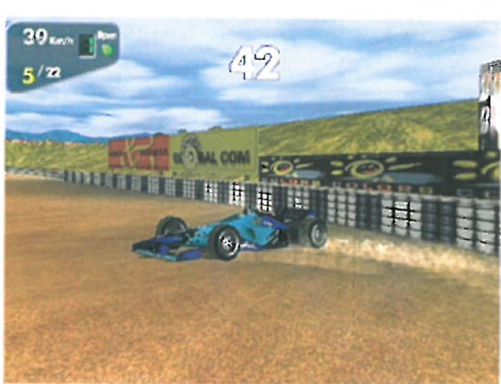
Pasamos a la sexta etapa y los equipos se van a Barcelona: aquí es donde muchos de los equipos de Fórmula 1 preparan la nueva temporada, o sea que los pilotos están familiarizados con el recorrido.Barcelona cuenta con montones de curvas pronunciadas y ofrece a los pilotos muy pocas ocasiones de adelantar. Intenta aflojar el acelerador: tu velocidad media por aquí no superará los 200 km/h. Se trata de una pista ardua para los motores y en la que a menudo hay que frenar a lo bestia, así que lo primero que debes hacer es asegurarte de tener un ajuste flexible del chasis para suavizar los baches. Tu motor también tiene que ser lo bastante flexible para conseguir una buena aceleración al salir de las curvas. Aumenta asimismo la carga vertical de los alerones: te hará falta en algunas de estas curvas largas y rápidas. Aminora para efectuar giros en las curvas más largas y usa la recta de salida/meta para pasar a cuantos coches puedas, sin perder nunca de vista tus neumáticos: la superficie abrasiva de la pista puede desgastarlos en un santiamén.

Alrededor de este circuito hay gravilla a raudales, así que procura no tomar demasiado abierta ninguna de las múltiples curvas: lo puedes acabar pagando muy caro.













Canadá

UBICACIÓN: **MONTREAL, CANADÁ**
LONGITUD: **4421 M**
Nº DE VUELTAS: **69**
DISTANCIA TOTAL: **305,049 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

La séptima etapa transcurre en la tierra de la policía montada, Canadá; en la isla de Notre Dame, para ser precisos, justo en medio del río de San Lorenzo. En el Gran Premio de verdad, al circuito le pusieron el nombre del gran Gilles Villeneuve —padre de Jacques—, quien ganó allí en 1979.

La pista no posee un buen agarre, ya que tampoco la usan con frecuencia. Cuesta conseguir un buen reglaje de tu coche para Canadá, ya que se compone de una mezcla de largas rectas rápidas y curvas cerradas.

Debes ajustar el coche con la suficiente carga vertical para acometer bien chicanes y curvas, pero también necesitas una buena velocidad punta. La recta larga que se acerca a los boxes es muy exigente con los coches, y le sigue una chicane de aúpa, ¡así que cuidadín!

En este circuito no deberías tener problemas para adelantar, pero procura no acortar camino por los recodos de las chicanes o te mostrarán una bandera blanca y negra. Siempre es interesante correr en Canadá, pero asegúrate de permanecer en el coche el tiempo suficiente para completar el trazado y no quedarte tirado en la cuneta.

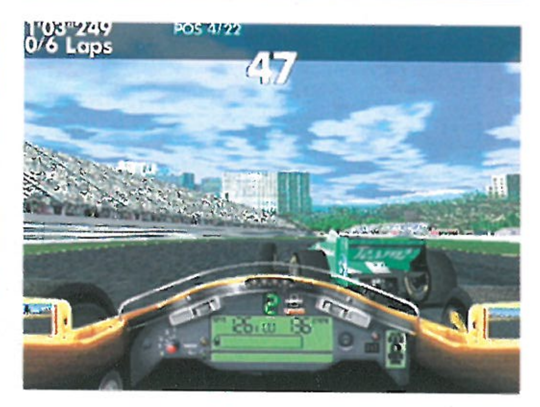










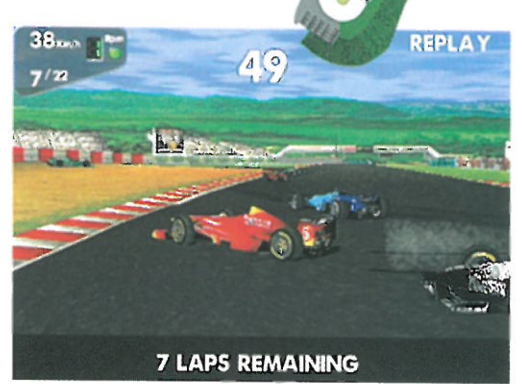




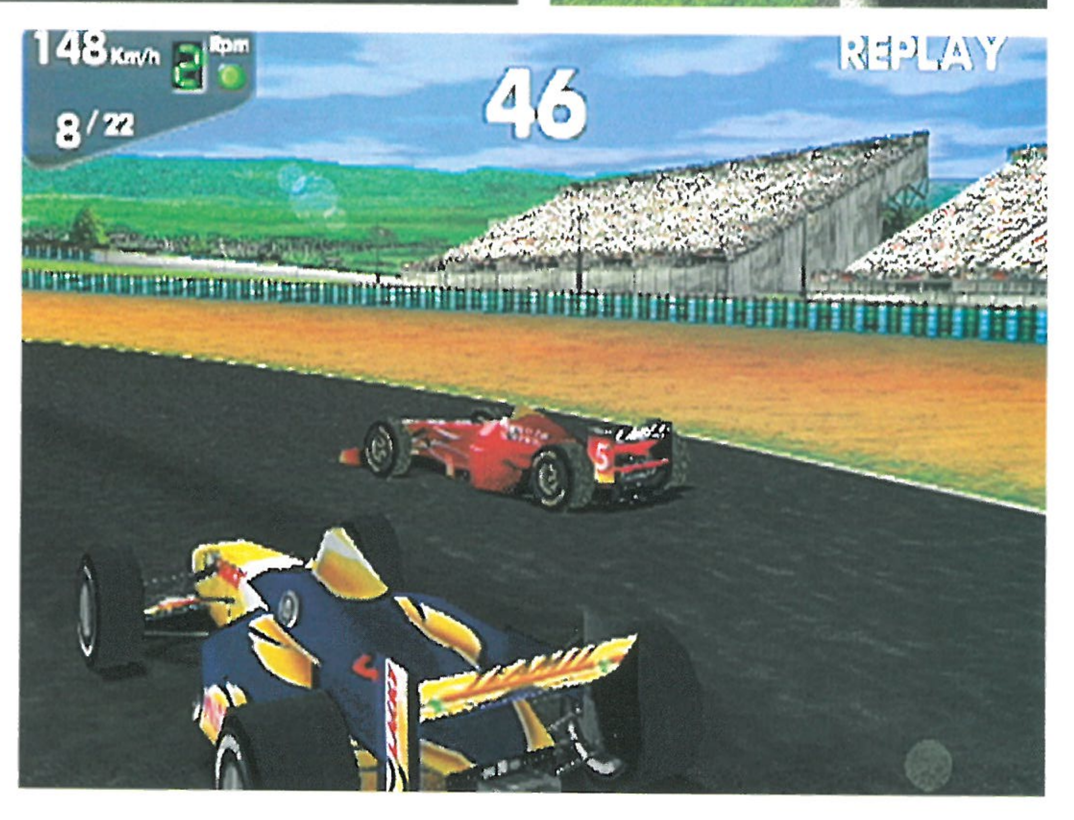
Francia

UBICACIÓN: **MAGNY-COURS, FRANCE**
LONGITUD: **4.247 M**
Nº DE VUELTAS: **72**
DISTANCIA TOTAL: **305,784 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**









El campeonato se traslada a Magny-Cours, Francia, para su octava etapa. Este circuito era una pista de carreras de un club hasta que el anterior presidente francés, Mitterrand, secundó una propuesta para transformarlo en el fantástico circuito en el que hoy se ha convertido. El moderno diseño, combinado con una superficie más suave, es idóneo para una carrera excelente, pero no por ello a muchos pilotos deja de parecerles un recorrido aburrido; sobre todo porque resulta casi imposible adelantar. Justo tras la recta de boxes está la curva de Estoril: deberías procurar no acometerla demasiado rápido, ya que la fuerza centrífuga te lanzará directo contra la gravera. Debes llevar una buena velocidad al salir de la curva, ya que lleva a la mejor recta del circuito.

Otro aspecto interesante del recorrido es la entrada a boxes: se trata de una carretera serpenteante, así que asegúrate de no entrar demasiado a saco o, de lo contrario, causarás daños irreparables a tu vehículo.

El circuito francés no necesita unos ajustes muy complejos. Es útil llevar la carrocería baja, ya que la pista es muy suave, pero aparte de eso, lo demás depende totalmente de tu habilidad.

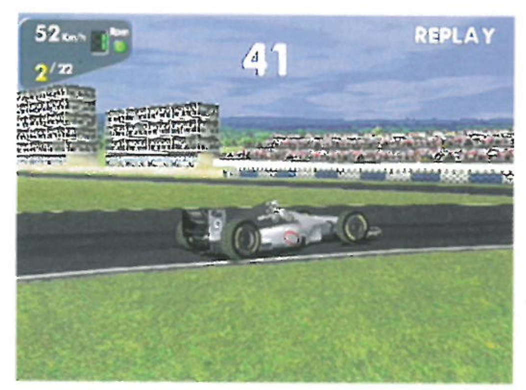
Gran Bretaña

UBICACIÓN: **SILVERSTONE, GRAN BRETAÑA**
LONGITUD: **5.140 M**
Nº DE VUELTAS: **59**
DISTANCIA TOTAL: **308,26 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**



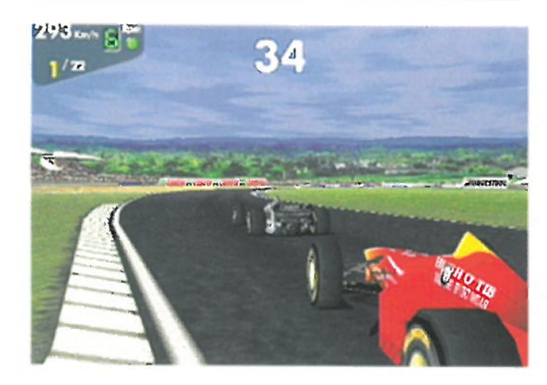














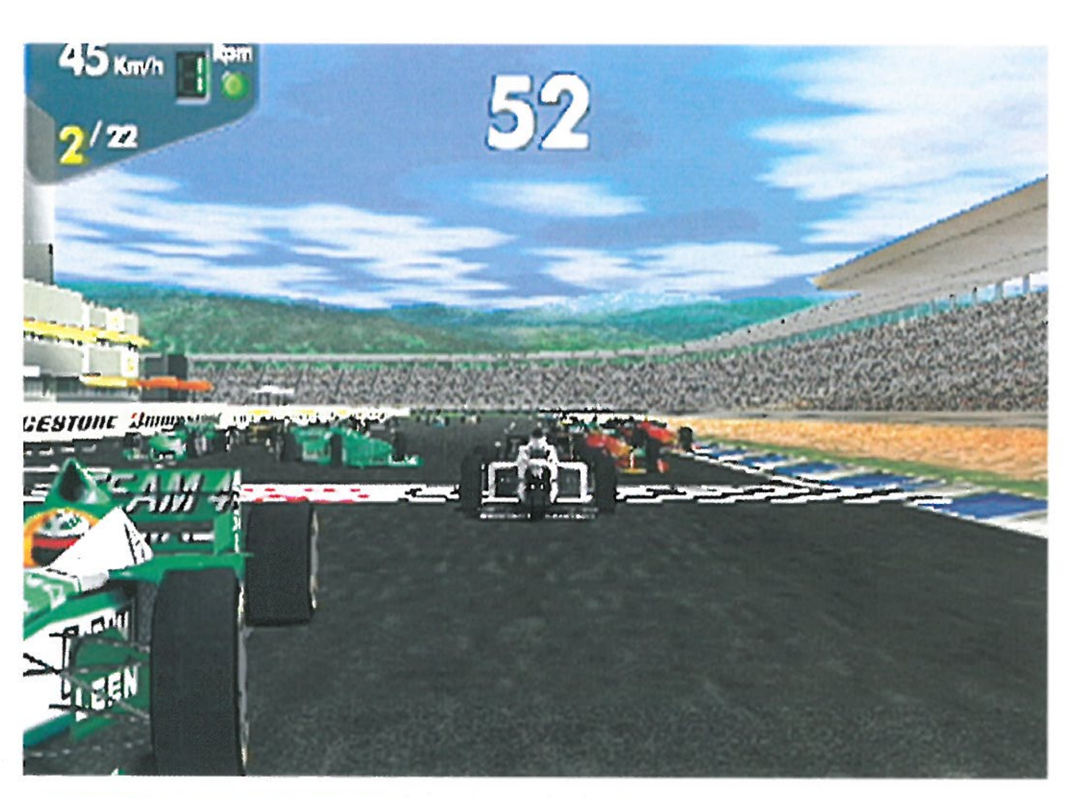
Esta novena etapa tiene lugar en Silverstone (Gran Bretaña), un antiguo aeródromo de la RAF que se transformó en pista de carreras en 1948 y que se convirtió en una de las favoritas de todos los pilotos. Damon Hill ganó aquí en 1994.

Éste es un circuito rápido con un buen número de curvas difíciles para poner a prueba tus dotes de conducción; también es una de las pocas pistas del mundo que posee una parrilla de salida curvada que conduce a la primera curva. La velocidad a la que tomes algunas de las rectas dependerá de la cantidad de combustible que tengas en el coche. Si el depósito está vacío, acelera a velocidad punta y sácale el máximo partido al vehículo; si está lleno, deberías ir con un poco más de cuidado.

Las dos rectas de Silverstone te ofrecen abundantes ocasiones para adelantar, así que procura no salirte de la pista hacia la gravilla de los lados. Éste es un circuito severo que precisa de una gran concentración: los errores se pueden pagar caros y ocurren bastante a menudo, ¡ya que casi siempre llueve!

Alemania

UBICACIÓN: **HOCKENHEIM, ALEMANIA**
LONGITUD: **6.823 M**
Nº DE VUELTAS: **45**
DISTANCIA TOTAL: **307,035 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2 Ó 3**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**



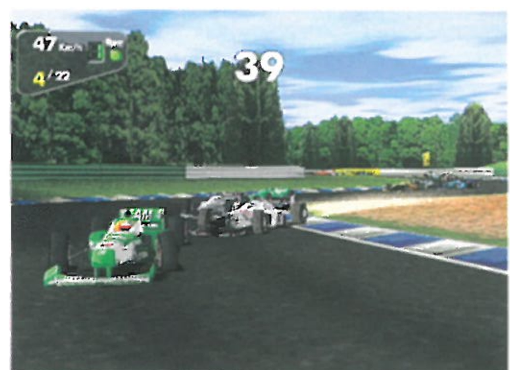


Para disputar esta décima etapa visitarás Hockenheim, en Alemania, hogar de los hermanos Schumacher y Heinz-Harold Frentzen. Al principio, este circuito era una pista de pruebas de la casa Mercedes pero, desde su transformación, se ha convertido en una de las pistas de carreras más apasionantes del mundo. Hay una asombrosa recta de 1 km, donde los autos pueden alcanzar los 350 km/h, haciendo de Hockenheim uno de los recorridos más rápidos del actual campeonato. Existen varias chicanes cerradas que realmente pondrán a prueba tu capacidad al volante. Una baja carga vertical de los alerones es la clave para ganar esta carrera, ya que el trazado tiene cuatro rectas largas con lo que la velocidad es importante. El frenado también requiere su parte de atención, pues aminorar desde 350 km/h somete al coche a un gran esfuerzo: ¡deberá pasar de la sexta marcha a la segunda en el espacio de unos pocos metros!

Alemania es un circuito engañosamente simple, pero debes contar con mucha experiencia para encontrar el equilibrio adecuado para el coche y para ir a toda pastilla entre los árboles hará falta una gran cantidad de valor, ¡o de insensatez!







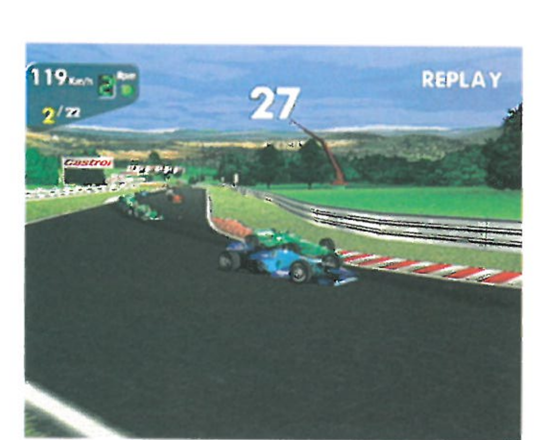


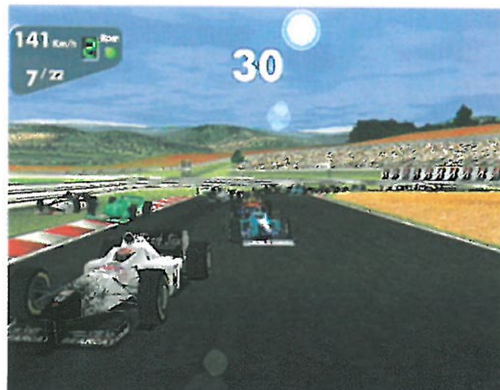




Hungría

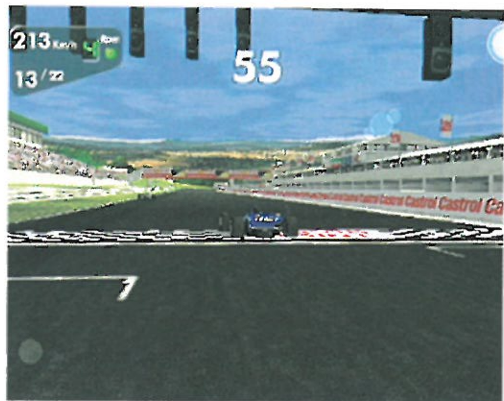
UBICACIÓN: **BUDAPEST, HUNGRÍA**
LONGITUD: **3.968 M**
Nº DE VUELTAS: **77**
DISTANCIA TOTAL: **305,536 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2 Ó 3**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**











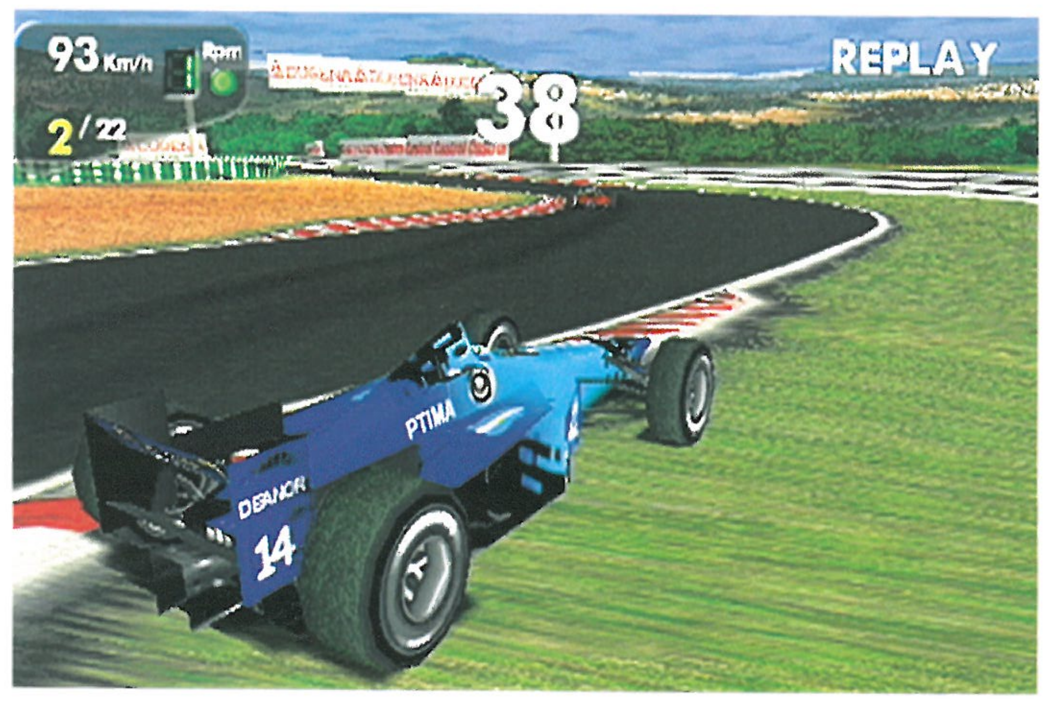


La onceava etapa del campeonato transcurre en el Hungaroring de Budapest. Este circuito se enmarca en unos bellos parajes, pero rara vez se utiliza y por eso la superficie pueda estar muy sucia. Hay montones de curvas cerradas que superar y también una profusión de graveras que atrapan a los pilotos incautos que van como balas al pasarse un recodo.

Adelantar en este circuito es sumamente difícil y sólo se puede intentar sin temor en la recta inicial/final, por lo que los pilotos veteranos lo consideran también una pista aburrida.

Clasificarse para la primera línea de la parrilla de salida es vital si quieres tener alguna opción de ganar esta carrera. No te puedes permitir ningún lapsus en todo el recorrido, con lo cual la exigencia a nivel físico y mental es tremenda.

La totalidad del circuito se encuentra en una depresión, de manera que en verano puede hacer un calor de mil demonios. Dicho calor puede afectar a los neumáticos y deberás asegurarte que el coche tenga una gran carga vertical para mantenerlo en pista.



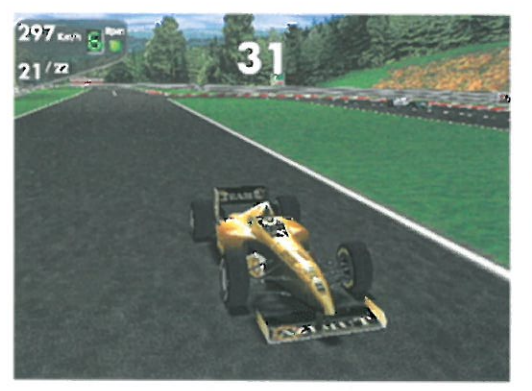
Bélgica



UBICACIÓN: **SPA-FRANCORCHAMPS, BÉLGICA**
LONGITUD: **6.967 M**
Nº DE VUELTAS: **44**
DISTANCIA TOTAL: **306,548 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

Pasemos a la etapa número 12, circunscrita en uno de los circuitos más atractivos: se trata de la carrera más esperada por los pilotos y por una gran parte de los aficionados. Esta pista está impregnada de historia y se la considera una de las mejores del mundo. Rápido y con curvas a granel, este circuito tiene diversos sitios en los que se puede adelantar con éxito. El recorrido belga pondrá a prueba todas las áreas de la técnica de la conducción: frenado en seco, altas velocidades, curvas rápidas y recodos cerrados. Para esta carrera es vital una buena clasificación, ya que la primera curva, hacia la derecha, es en horquilla y cerrada a más no poder, cosa que a veces puede provocar un apiñamiento de coches que intentan ganarse una posición. Otros aspectos de interés incluyen la pendiente cuesta abajo que se extiende desde un gran muro hasta la tribuna de espectadores. Es un espectáculo impresionante, pero sólo los mejores pilotos son lo bastante valientes como para tomarla a la máxima velocidad. Justo antes de la línea de meta hay otra chicane complicada, ten cuidado en esta sección.

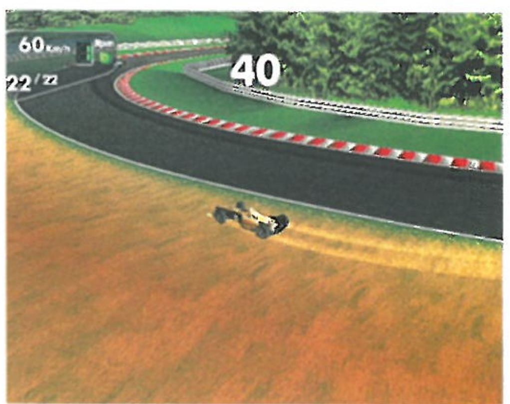
El tiempo también se convierte a veces en un problema en esta carrera, ya que puede ponerse a llover en cualquier momento.













Italia

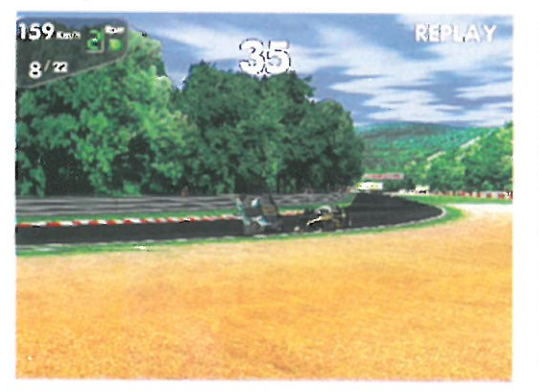
UBICACIÓN: **MILÁN, ITALIA**
LONGITUD: **5.770 M**
Nº DE VUELTAS: **53**
DISTANCIA TOTAL: **305.810 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

Italia es el escenario de la decimotercera etapa en el circuito de Moza, una pista que se pierde en el tiempo. Estamos ante un circuito veloz en extremo, con una velocidad media por vuelta de ¡240 km/h! Hay algunas rectas largas que van de perlas para acelerar y adelantar, entremezcladas con unas curvas y chicanes que pese a todo se pueden tomar a una buena velocidad más que aceptable.

La velocidad, no obstante, es mortal y Monza es famoso por accidentes en los que se han visto implicados grandes pilotos, como Alberto Ascari, Wolfgang von Trips, Jochen Rindt y Ronnie Peterson. Para ayudar a mantener el coche en pista, deberías trastear con los ajustes del motor y el agarre aerodinámico: la mayor parte del tiempo irás con el acelerador pisado a fondo. Un buen reglaje mecánico sacará el máximo provecho de la aceleración al salir de las chicanes.

Clasificarse en una buena posición brinda una posibilidad excelente de ganar este Gran Premio, pero debes calcular bien cuándo efectuar tus entradas a boxes. El primer tramo del recorrido desde la línea de salida comprende unos cerrados giros a izquierda, derecha e izquierda que pueden crear unas desagradables colisiones si no estás situado entre los primeros puestos. Evita tomar las curvas demasiado abiertas o te encontrarás deslizándote hacia las graveras que rodean el margen del circuito.













Austria

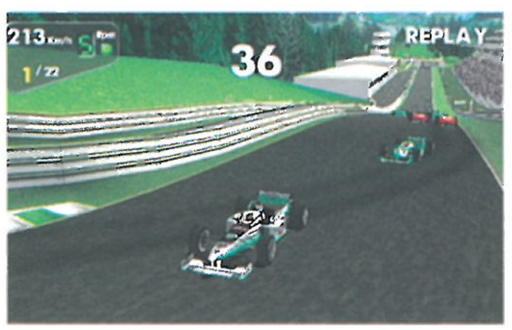
UBICACIÓN: **A1-RING, AUSTRIA**
LONGITUD: **4.323 M**
Nº DE VUELTAS: **71**
DISTANCIA TOTAL: **306.933 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2 Ó 3**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

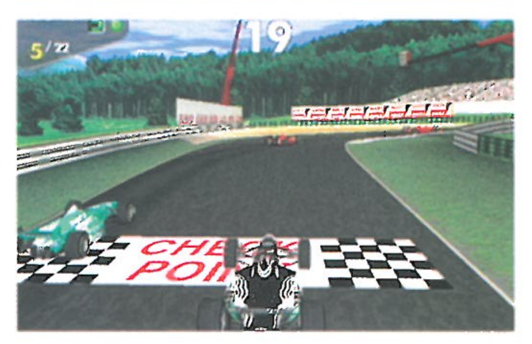
La etapa 14 nos traslada al flamante A1-Ring de Austria, nueva versión del histórico circuito de Osterreichring. El ritmo desarrollado en esta pista es de una cadencia irregular, con un par de rectas largas y curvas cerradas a porrillo. Todos estos elementos consiguen crear una carrera fascinante con numerosas ocasiones para adelantar.

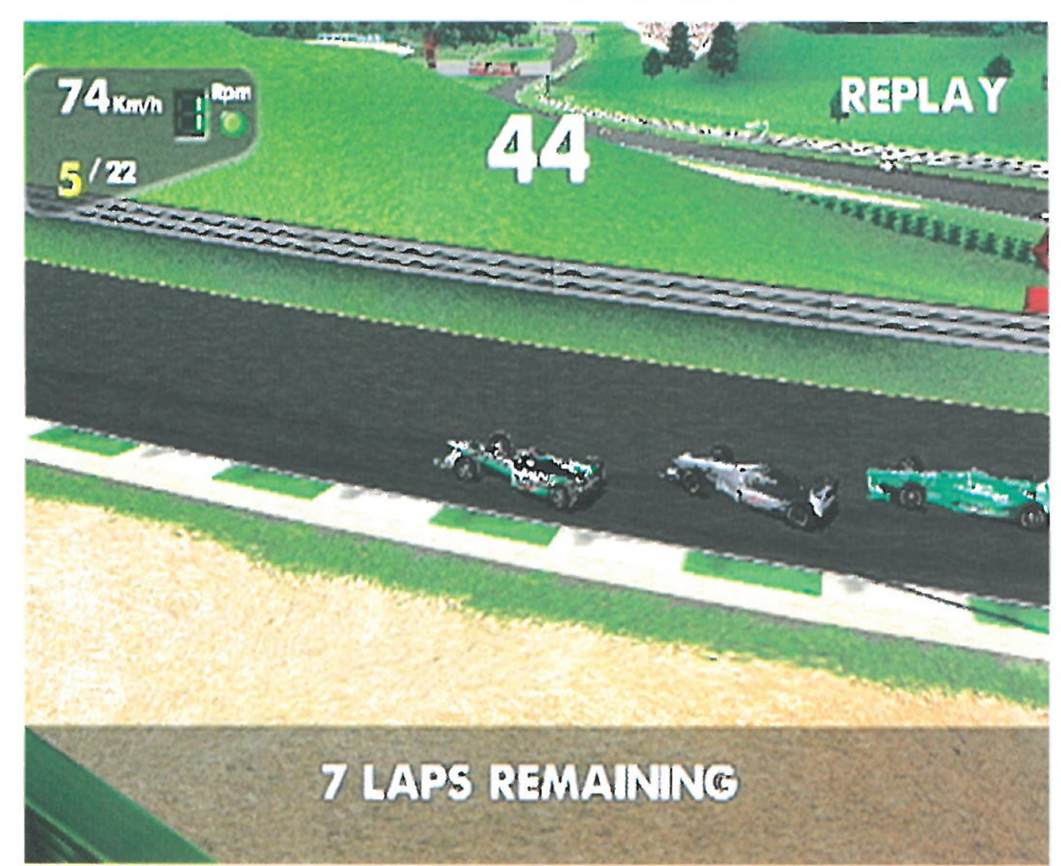
Una vez más, la clasificación aquí es importante, ya que el primer giro, a la derecha, es muy cerrado y una buena posición te da ventaja sobre los demás pilotos. Asegúrate de frenar con tiempo de sobras al acometer las dos curvas en horquilla, ya que las graveras que rodean este circuito son especialmente profundas y puede llevar algún tiempo volver a la pista tras una derrapada. El más mínimo descuido hará que tu coche se salga, así que no te descuides ni un momento. No olvides incrementar los ajustes de la carga vertical en tu coche antes de tomar la salida en este circuito, ya que obtendrás un mejor rendimiento en las rectas largas y también en las curvas más lentas.

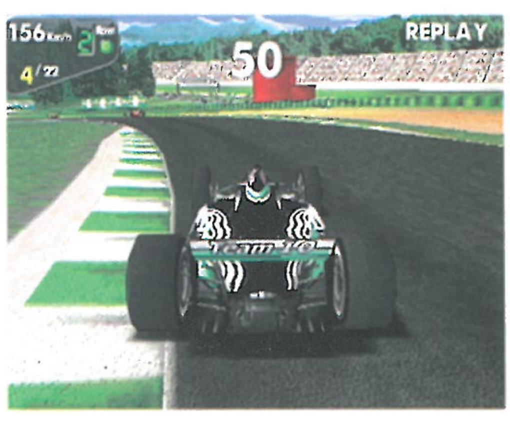




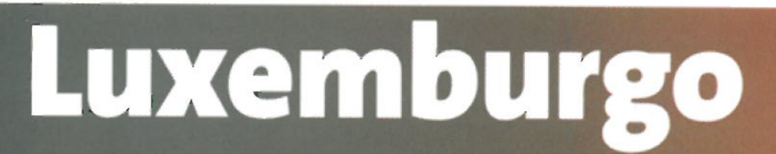












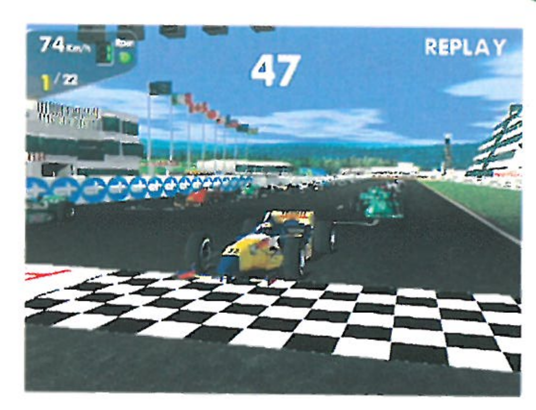
UBICACIÓN: **NURBURGRING, LUXEMBURGO**
LONGITUD: **4.555 M**
Nº DE VUELTAS: **67**
DISTANCIA TOTAL: **305,185 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

Nurburgring es el marco de la etapa número 15. En realidad, se encuentra entre Bonn y Düsseldorf (Alemania), pero alberga el Gran Premio de Luxemburgo. Este circuito se modificó a causa de un horrendo accidente acaecido en 1976, en el que se vio envuelto uno de los mejores pilotos de la historia, Nicki Lauda.

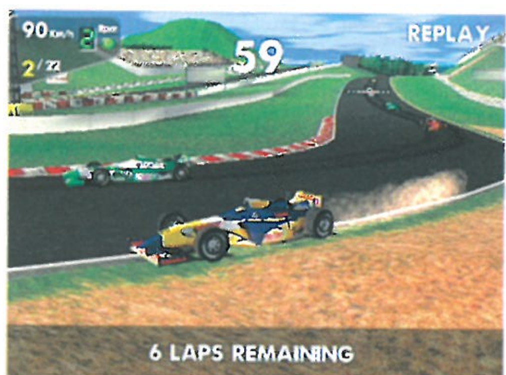
El recorrido está lleno de curvas y fuertes cuestas, con un par de rectas que permiten un adelantamiento restringido; el énfasis se pone, sin duda, en la seguridad constante para el conductor.

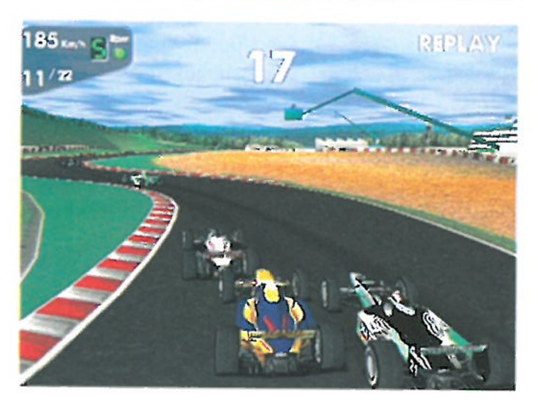
La clasificación vuelve a ser importante si quieres ganar, como lo es también una buena estrategia de paradas a boxes y una velocidad media alta. Este circuito posee unas de las graveras más grandes del campeonato y deberías evitarlas a toda costa. Ajusta el coche a la mínima carga vertical para ayudarlo a superar las curvas frecuentes sin demasiados problemas.

El otro factor impredecible de esta pista es el tiempo, ya que en esta zona del mundo llueve habitualmente. Y no nos referimos a una llovizna de nada, no: ¡la pista queda inundada! Cuando esto pase lo mejor será que conduzcas con muchísimo cuidado.















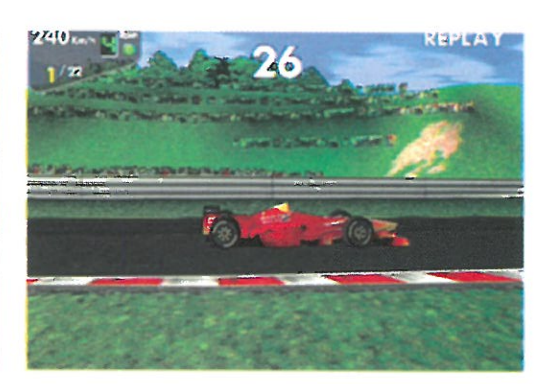
Japón

UBICACIÓN: **SUZUKA, JAPÓN**
LONGITUD: **5.860 M**
Nº DE VUELTAS: **53**
DISTANCIA TOTAL: **310,580 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

La decimosexta etapa se celebra en Suzuka, Japón, y es el único autódromo en forma de ocho del campeonato. Fue diseñado en principio como circuito de pruebas para Honda y es una de las pistas de conducción más estimulante y emocionante: se lo considera el circuito más atractivo, técnico y bien trazado después del de Bélgica. Con una buena combinación de curvas rápidas y lentas y una recta razonable para adelantar, esta pista desata las pasiones de la mayoría de pilotos. Aquí la acción suele ser intensa, ya que la tensión de la temporada se acentúa a estas alturas y todos aspiran al número uno. En 1990 Ayrton Senna y Alain Prost libraron aquí una descomunal batalla que acabó con ambos conductores saliéndose de la pista hacia la gravilla. Como la pista tiene tantas curvas y una recta larga, te hará falta una gran carga vertical sobre el coche. Las elevadas velocidades de la carrera también requerirán una calibración perfecta del motor, ¡así que a trastear toca otra vez! Hay que destacar que éste es el único circuito del juego que da a los coches un puente por el que pasar.







Europa

UBICACIÓN: **ESPAÑA**
LONGITUD: **4.428 M**
Nº DE VUELTAS: **69**
DISTANCIA TOTAL: **305,532 KM**
ESTRATEGIA DE PARADAS: **1 Ó 2**
NEUMÁTICOS: **BLANDOS**

El circuito europeo también se enmarca en España y significa el fin del Campeonato. Al final de esta carrera, el conductor más talentudo ganará el codiciado título por el que todos hemos estado compitiendo. La pista tiene un trazado moderno con multitud de sinuosas curvas cerradas y algunas rectas muy rápidas: tienes de lo bueno lo mejor, vaya. Dos de las curvas hacen bajada, así que deberás asegurarte que tu coche tiene suficiente carga vertical para pasar sin salirse derrapando. Al salir de las curvas largas, no olvides acelerar para sacar el mayor provecho del impulso y alcanzar la velocidad punta. ¡Buena suerte, tu trayectoria como piloto podría depender de esta carrera!





Shadow Man
(segunda parte)

La batalla contra las fuerzas del mal continúa con esta segunda parte de la guía del viajero entre el mundo de los vivos y el de los muertos.

OPCIONES DE JUEGO

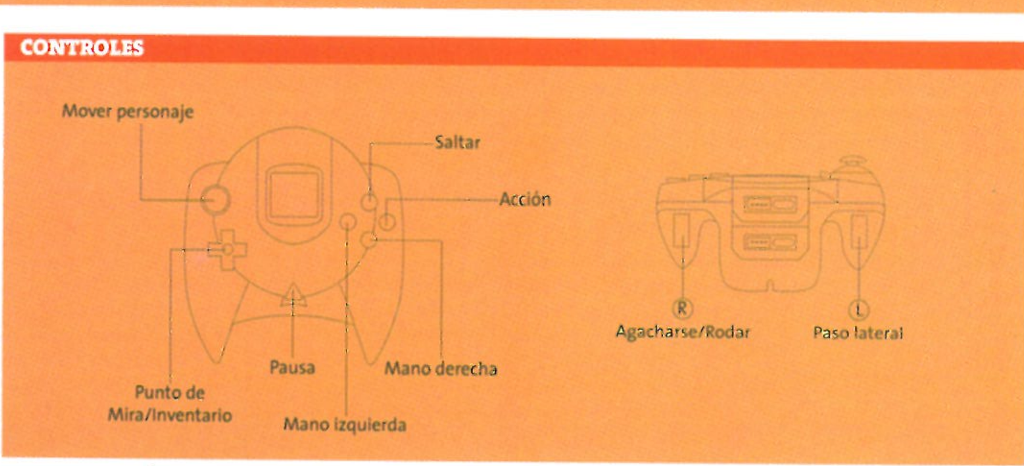


Género: **Aventura 3D**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Acclaim Studios Teesside**
Distribuidor: **Acclaim Entertainment**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Icono Oso**

CONTROLES



SHADOW MAN

NIVEL 3

TEMPLO DE LA VIDA, TIERRA BALDÍA

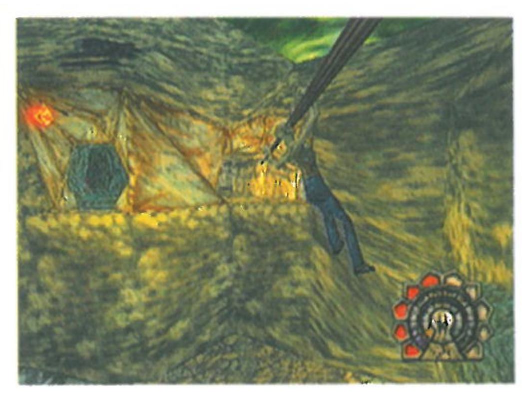
Antes de ir a ningún sitio, entra en la sala y echa una ojeada al otro lado del cerro de la derecha. Aquí hay otra Puerta Ataúd, pero necesitas un montón de almas oscuras para abrirla, así que memoriza su ubicación para más adelante. Avanza corriendo y dispara a los dos frascos para conseguir algo de energía. Enfila ahora cualquiera de los dos pasadizos de delante (el izquierdo te lleva por debajo; el derecho conduce a un saliente muy por encima de la siguiente sala). Tírate desde cualquier saliente al agua, procurando salirte de inmediato, ¡aquí los peces tienen muy mala uva! Por suerte, en el mundo de los muertos no te puedes ahogar, así que explora a tu gusto por debajo del agua para hallar otro Cadeau. Cuando salgas de un salto a una de las plataformas, acaba enseguida con la arpía que te escupe ácido desde arriba. Examina todos los frascos de las pequeñas plataformas flotantes para conseguir unos cuantos cráneos de fuego, y graba en la memoria las tres cataratas de sangre que hay aquí antes de dirigirte a una plataforma mayor al otro lado. Pulsa el botón de la derecha para extender la cuerda que va al otro lado antes de girarte para ponerte de cara a las cataratas.

Dirígete a las cataratas de sangre de la derecha; observarás que debajo hay un saliente que puedes alcanzar desde la plataforma flotante de más a la derecha. Desde aquí puedes agarrarte y auparte al saliente de debajo de la cuerda, a la cual deberías asirte para cruzar al otro lado. Rompe los frascos para conseguir otro Cadeau antes de dejarte caer y recoger el Cadeau que hay en el tejado de la cabaña, al lado del interruptor. Tírate y salta de nuevo al agua, junto a la cabaña, para hallar un pasillo subterráneo.

Sigue el pasillo a través de las turbias aguas, con los ojos bien abiertos por si hay más peces, y acabarás llegando a un sitio en el que podrás volver a la superficie. Ten cuidado al salir porque de la sala de más allá vendrán dos demonios espadachines a atacarte: puedes quedarte en el agua y dispararles mientras te atacan los peces, o bien salir de un salto y arriesgarte a que te corten en rodajas. Cuando ya no estén, pasa bajo la arcada y cárgate los frascos para obtener dos Cadeaux más. Luego pulsa el gran interruptor junto a la rueda dentada para ver cómo se abre una nueva entrada.

Vuelve a cruzar a nado el túnel, saliendo junto a la cabaña. Salte del agua y cruza la puerta cubierta de tela, más allá de la nueva abertura, para pasar por otra entrada. Mira las brasas de la izquierda: si quieres pasar por ahí para llegar al Govi que hay al otro lado, necesitarás nuevas habilidades. Ahora salta por encima del hueco de delante y recorre el pasaje de más allá. Al entrar en la cueva ancha del final, ten cuidado con los dos demonios espadachines que te atacan a la vez. Liquídalos usando el método de correr ladeado mientras disparas, y explora luego la zona para encontrar a otro demonio espadachín oculto, así como un Cadeau y un interruptor de cuerda.

Pulsa el botón para extender la cuerda, luego vuelve y sube por la rampa de tela situada a la derecha del lugar por el que entraste. Salta al área entoldada de arriba del todo y dispara a los









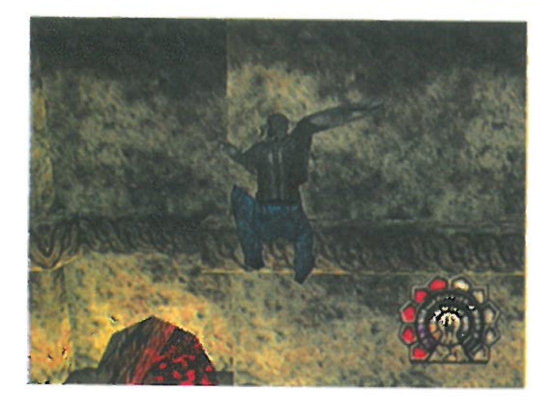




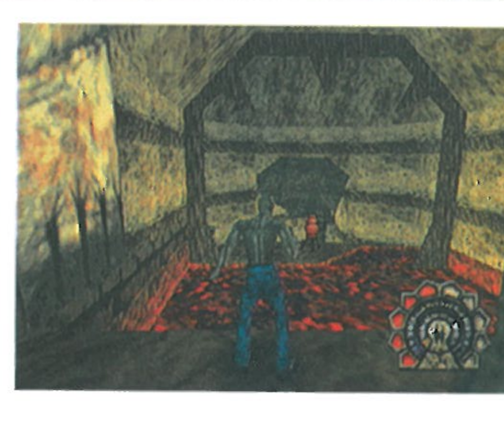


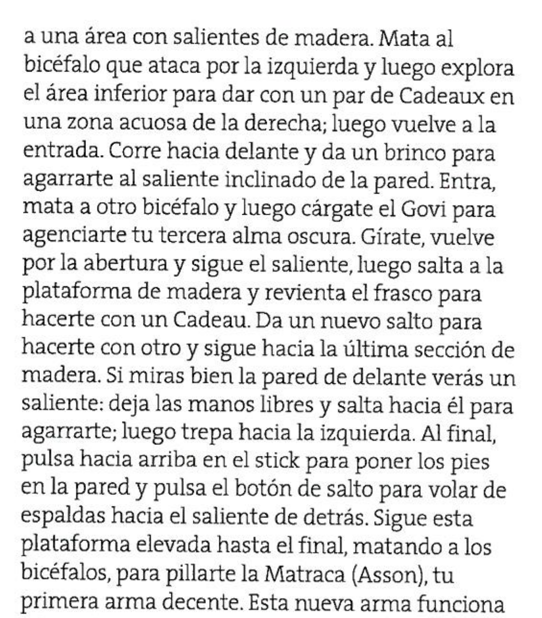












frascos para encontrar dos Cadeaux más y un cráneo de fuego, antes de dar un brinco a otro saliente de tela que hay enfrente. Síguelo, salta otro hueco y agazápate por la abertura de la derecha para enfilar otro pasadizo, al final del cual hay una estancia similar a la que acabas de dejar. Baja por la rampa y explora el área inferior para hallar un Cadeau en un frasco bajo la torre. Luego dirígete al saliente estrecho de la pared que hay justo detrás. Corre por este saliente para llegar a una serie de plataformas de tela, crúzalas pegando saltos y luego sigue el saliente estrecho que da vueltas en torno a la aguja de piedra. Salta a otra pasarela de madera al llegar al final, síguela hacia la siguiente aguja y ve con pies de plomo por el saliente de la izquierda para hacerte con un Cadeau. Tira hacia atrás y sigue en torno a la aguja antes de saltar a la última pasarela de tela que lleva a la cima de la torre.

Dentro de la pequeña cabaña hallarás un Govi: ábrelo y recoge tu segunda alma oscura. Ahora regresa a la rampa de tela del principio por medio del pasadizo por el que llegaste.

Cuando salgas del pasadizo a la estancia principal, pasa por la cuerda de la derecha a la abertura del otro lado, para luego seguir el pasaje a una área con salientes de madera. Mata al bicéfalo que ataca por la izquierda y luego explora el área inferior para dar con un par de Cadeaux en una zona acuosa de la derecha; luego vuelve a la entrada. Corre hacia delante y da un brinco para agarrarte al saliente inclinado de la pared. Entra, mata a otro bicéfalo y luego cárgate el Govi para agenciarte tu tercera alma oscura. Gírate, vuelve por la abertura y sigue el saliente, luego salta a la plataforma de madera y revienta el frasco para hacerte con un Cadeau. Da un nuevo salto para hacerte con otro y sigue hacia la última sección de madera. Si miras bien la pared de delante verás un saliente: deja las manos libres y salta hacia él para agarrarte; luego trepa hacia la izquierda. Al final, pulsa hacia arriba en el stick para poner los pies en la pared y pulsa el botón de salto para volar de espaldas hacia el saliente de detrás. Sigue esta plataforma elevada hasta el final, matando a los bicéfalos, para pillarte la Matraca (Asson), tu primera arma decente. Esta nueva arma funciona a base de cráneos de fuego, así que no la uses demasiado o te quedarás sin munición.

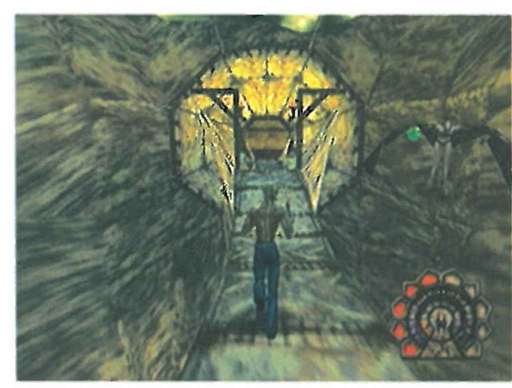
Date la vuelta y pasa por la arcada que tienes detrás para llegar al área elevada cerca del principio de esta sección: estarás junto a la Puerta Ataúd que habías visto antes. Mata a los demonios espadachines, toma los dos Cadeaux y pasa a través de la pequeña abertura de la izquierda a una sala llena de lava. Aquí puedes conseguir más Cadeaux mientras saltas por las plataformas, pero no te pares mucho rato en las flotantes porque se hunden en la lava. Cuando estés en el otro extremo no podrás ir a ningún sitio: el suelo está cubierto de brasas que harán de ti una palomita humana si las pisas. Recuerda este lugar y luego date la vuelta y encamínate a la estancia principal, donde usaste la cuerda.

Cuando llegues allí, deberías dejarte caer al nivel del suelo, yendo a la rampa que sube a la plataforma entoldada. A medio camino, gírate y salta al saliente estrecho de la pared, siguiéndolo hacia otra abertura. Ve por el pasaje de más allá para entrar en una nueva cámara similar a la principal. Corre por la pasarela de tela de la izquierda y entra en la cabaña, cargándote los tres frascos para conseguir dos Cadeaux y un cráneo de fuego. Ve a la derecha de la cabaña, sigue la rampa hacia el nivel del suelo y liquida a los dos demonios espadachines que allí te aguardan. Explora el área para dar con dos Cadeaux más y cruza luego la abertura al pie de la pared. Tras este









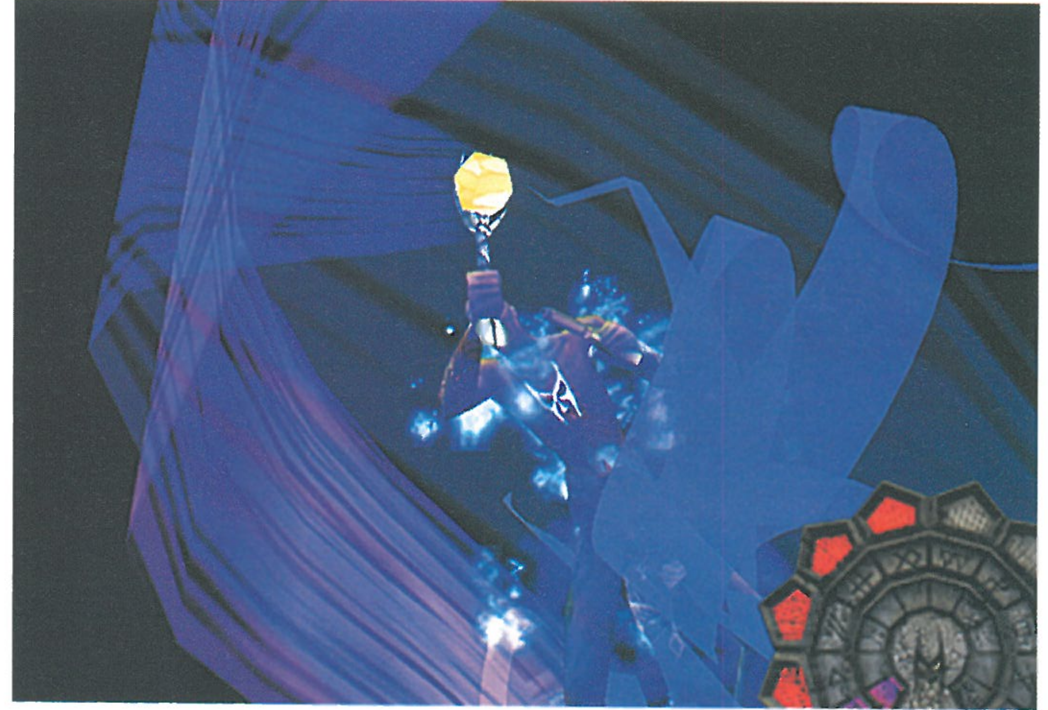
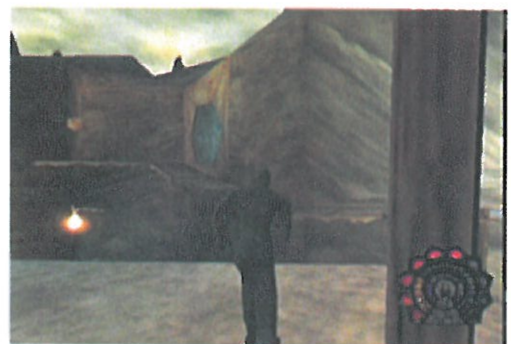


pasaje, entrarás en la sección inferior de un área habitada por arpías; pero no te preocupes en exceso, pues están demasiado elevadas para causar auténticos problemas. Sigue la rampa de tela y toma el Cadeau oculto tras el pilar. Luego pulsa el interruptor para activar la cuerda situada en la sala anterior.

Regresa allí y sube por las rampas para volver a la cabaña del nivel superior. Corre por la pasarela más allá del pasillo que lleva de vuelta a la estancia principal y salta los huecos hacia otro claro que puedes ver a lo lejos. A medio camino, detente y gira a la izquierda: hay una plataforma aparte que lleva al puente de cuerda que acabas de descubrir. Salta y usa la cuerda del extremo para llegar al saliente del Govi, rompiéndolo para agenciarte otra alma oscura. Pasa por la abertura que hay ahí cerca y sigue el largo túnel, cargándote a un bicéfalo por el camino y eliminando a otro en la estancia del final. Cruza la entrada que hay aquí y sigue el pasaje para hallar dos cosas de interés que deberías apuntarte para








más tarde: un gran bloque que todavía no puedes empujar porque te quemarás las manos al tocarlo y un lago de lava con un Govi al otro lado. Memoriza estos lugares y vuelve por los pasajes hacia la cuerda. Cruza de vuelta hacia la pasarela de tela y regresa de un salto al camino del precipicio. Ve por el pasadizo del final para entrar en el área superior de la Madriguera de las Arpías (Harpy Lair). Cuando llegues al borde del saliente que da al puente de tela, activarás un indicador que actúa a modo de nuevo punto de partida. Ve por el puente, andándote con ojo con las arpías, y entra en la estancia del final. Sigue el camino que rodea las paredes hasta llegar a una sala. Delante hay un pasadizo cubierto de brasas, así como un altar brillante que sólo puedes activar con el Báculo (Baton). Quédate con su ubicación, gira a la derecha y salta al claro de más allá del hueco.

Dobla la esquina y usa las plataformas para saltar sobre la lava; ¡no te entretengas: se hunden en el magma derretido! Párate antes del siguiente hueco del suelo y despacha al demonio con espada del otro lado. Luego cruza de un salto y recorre el pasillo. Salta el hueco del final para caer sobre una plataforma de la que sobresalen pinchos. Vete al otro extremo y mira abajo para ver un saliente estrecho en el que te puedes poner: en él hay un frasco con un Cadeau dentro. Ahora vuelve arriba y salta por la izquierda a otro pasillo. Machaca los frascos para conseguir energía y un cráneo de fuego y toma nota mental del bloque ardiente de la derecha. Vuelve atrás por encima de los pinchos y métete en el corredor principal. Gira a la izquierda en la abertura y salta el hueco hacia la sala; luego date la vuelta y ponte de cara a la entrada para ver un Cadeaux en el aire. Cruza de un salto hacia la pared y te aferrarás a un asidero estrecho por el que puedes moverte colgado. Cuando no puedas avanzar más, pulsa el stick hacia arriba para poner los pies contra la pared y da entonces un gran salto hacia atrás, cayendo en la plataforma que ahí se encuentra. Muévete a un lado y salta al siguiente asidero, usando la misma técnica al final y recogiendo otro Cadeau por el camino.

Gírate (ignora la abertura al otro lado de la lava) y ve por el pasillo de la izquierda, sorteando las bolas de fuego que escupe la estatua a intervalos regulares. Da un brinco para pasar los pinchos y date la vuelta para ponerte de cara a la pared: tienes que usar la misma técnica del asidero en el saliente de delante para alcanzar el Cadeau que hay a la derecha del todo.

Salta a la plataforma de detrás de ti, pero ten cuidado con los pinchos cuando caigas. Gírate y corre hacia el final, saltando el hueco en dirección al pasaje de más allá. Sigue dicho pasaje, ignorando el Cadeau de detrás de la puerta y cargándote los frascos. Después destruye al demonio espadachín de allí antes de tirarte por el agujero de la izquierda. Vigila con los cuatro demonios espadachines de la sala del fondo: es mejor salir del túnel y encararlos en la sala descubierta que hacer que bajen todos a por ti en la estrechez del pasaje. Una vez muertos todos, déjate caer por el agujero a la sala con agua y baja por el pasillo que hay a un lado.

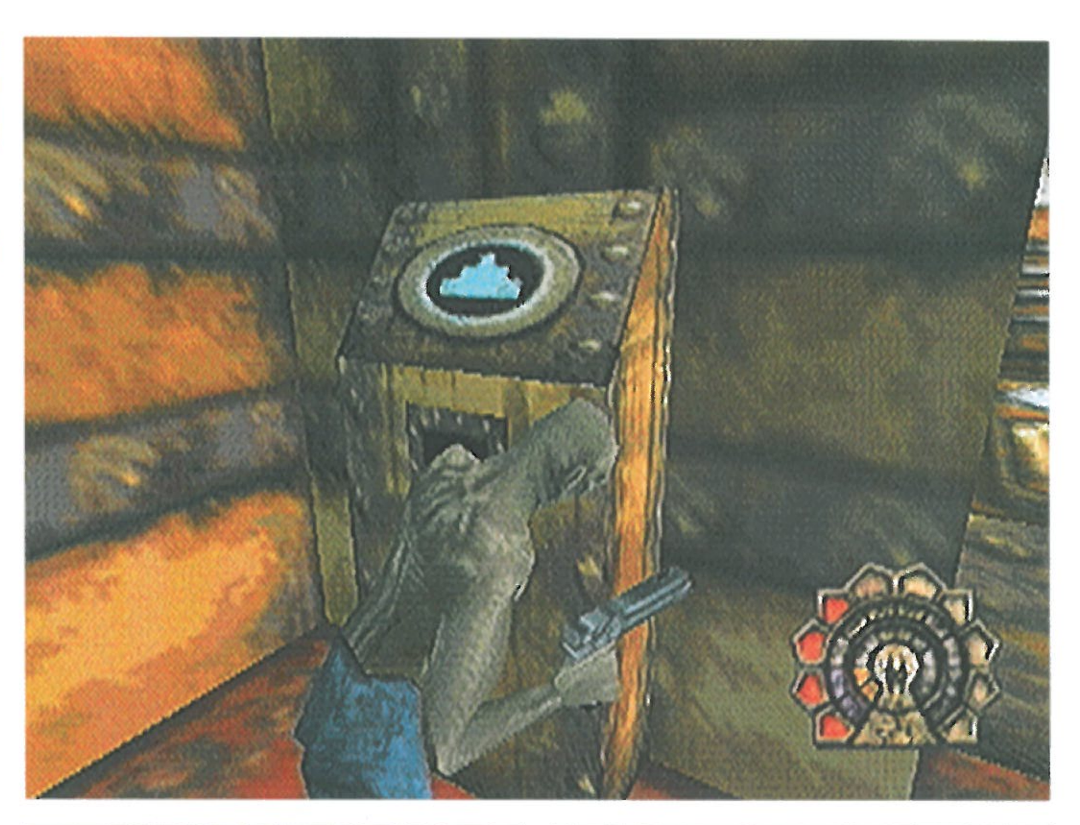
Sigue el túnel para entrar en el Templo de Loa: éste es un sitio importante del que debes tomar buena nota. Cada vez que encuentres 100 Cadeaux, deberías volver aquí teletransportándote mediante el altar del Báculo y ofrecerlos en los altares de Loa de los lados a fin de incrementar tu fuerza vital. En un pedestal situado delante hacia el fondo está el Báculo.

Ponlo en tu mano izquierda y úsalo en el altar brillante para teletransportarte de vuelta al altar que hay cerca de la entrada del área de la lava. Con el Templo de la Vida despejado por ahora, saca tu osito de peluche y úsalo para teletransportarte de regreso a la Cámara de la Profecía en los Caminos de la Sombra. Una vez allí, corre a través de la Puerta Ataúd situada en lo alto de la rampa y avanza por el pasillo que da al puente de tela. Tírate y usa tus poderes de alma oscura para abrir la siguiente Puerta Ataúd y poder continuar tu viaje.

SHADOW MAN

NIVEL 4

ASILO: PUERTAS



En la cueva que hay más allá de la Puerta Ataúd hay dos puertas más, cada una de las cuales requiere un incremento en tu indicador de nivel de sombra antes de poder abrirlas. Ignóralas por ahora y pasa por la gran abertura de la izquierda para encontrar un puente de cuerda que te llevará a las proximidades del Asilo. Avanza y salta al conducto de metal, usándolo para cruzar la laguna de ácido, y pasa a través de la entrada hacia la derecha que hay al fondo. Recorre el pasadizo hacia una sala, saltando por encima de la siguiente laguna de ácido. Vete por la derecha hacia un corredor estrecho situado enfrente del armario de metal y sube la rampa que va a una sala en lo alto. Cruza la abertura de la izquierda (la de la derecha lleva de vuelta al lugar de donde has venido) y corre por entre los dos grupos de puertas trituradoras antes de dejarte caer a los jardines exteriores del Asilo.

Corre hacia delante y un poco a la derecha para cruzar el puente levadizo y hallar la entrada del Asilo, así como otro punto donde volver a comenzar. Por supuesto, no te van a dejar entrar en el Asilo como si tal cosa: la puerta está cerrada a cal y canto. Mira hacia abajo para ver un largo conducto de metal que se extiende a lo largo de un río de lava. Déjate caer y tira hacia la derecha, esquivando las llamaradas, hasta llegar a una abertura. Pega un salto y corre a través de la puerta trituradora antes de continuar avanzando por dos corredores más.

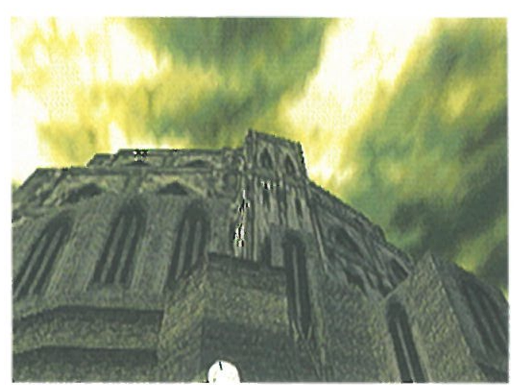
Salte del pasillo tirándote a un conducto de metal y síguelo corriendo hacia la izquierda, saltando al final a la plataforma de madera. Gira a la derecha y aguarda a que baje la plataforma móvil antes de saltar a bordo. Echa un vistazo al conducto de la derecha para descubrir un Cadeau al otro extremo: puedes dar un salto y caer justo encima del conducto para hacerte con él antes de volver a la plataforma móvil. Ve subido en ella al otro lado y da un brinco enorme por encima del bloque en forma de rueda dentada. Después sigue adelante y hacia el siguiente conducto de debajo. Ve por él y salta al interior de otro túnel. Luego salta a la plataforma de madera al final del pasadizo para evitar la lava de debajo. Espera a que descienda el siguiente ascensor y úsalo entonces para llegar al conducto de la izquierda: cada uno de los dos frascos contiene un Cadeau. Deja las manos libres y salta de vuelta al ascensor, agarrándote a él para encaramarte. Deberás saltar al ascensor que se mueve a la vez que el tuyo, así que cuando se junten en el medio brinca a la siguiente plataforma.

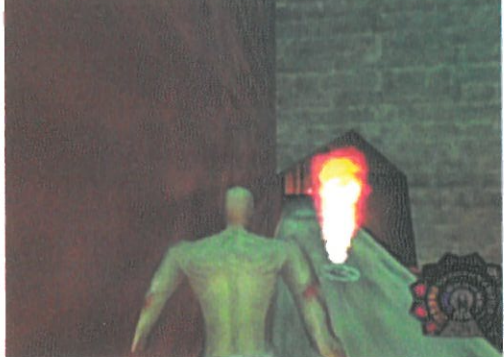
Tírate al conducto de debajo cuando llegues al final y síguelo corriendo mientras sorteas las llamaradas. Salta a la abertura de la izquierda, corre a través de la puerta trituradora y sigue el pasillo para dejar atrás otra trituradora. Sube la rampa más allá de la gigantesca rueda dentada y sigue avanzando por el pasaje hasta llegar a un cruce en forma de T con un enrejado ante ti. Gira a la derecha y tírate por el agujero, liquidando a los dos demonios de abajo. Dirígete a la puerta y prepárate: cuando te acercas, se abre de golpe y un carnicero viene corriendo hacia ti. Mátalo y entra luego en la estancia de la que vino. Gira a la izquierda y cruza la puerta de la izquierda para encontrarte a otro carnicero al que pelar, así como dos Cadeaux más. Abandona la sala y pasa por la abertura de la izquierda para meterte en otro corredor con puertas a cada lado. La de la izquierda lleva a un demonio y un Cadeau, mientras que a la derecha hay una puerta cerrada con un armario de metal cerca: recuerda esto porque deberás volver aquí con la Llave del Ingeniero en tu poder.

La puerta que hay al otro extremo del corredor encierra otro Cadeau, pero ten cuidado con el carnicero que la vigila. Ahora baja por el pasaje que hay enfrente de la puerta y cepíllate a otros dos carniceros, uno al otro lado de la arcada y el















segundo en la estancia de más allá. Toma nota para más adelante de la gran puerta de metal de la derecha que tiene una luz roja y pasa luego por la siguiente arcada. Corre a través de la abertura de la derecha, abre los frascos para obtener más Cadeaux y dale al Govi para agenciarte otra alma oscura. No te preocupes por el Govi que hay en las cajas de la izquierda: debes tirarte desde la pasarela de encima para llegar hasta él. Ahora regresa por donde viniste. Pasa por el angosto corredor de metal de delante y sube por la rampa hasta el nivel más alto. Elimina al carnicero que te espera y luego sigue a través del pasaje para toparte con otro carnicero. Mira en la pequeña sala de control situada a la izquierda para dar con dos Cadeaux, vuelve luego al corredor y sube a la abertura de encima del panel de control, a la izquierda. Avanza y tírate por el agujero, luego date la vuelta y sigue el pasadizo hasta otro agujero situado al final. Déjate caer por él y toma la Llave del Ingeniero del pedestal que hay ante ti, pero vigila con el francotirador que dispara a través de la ventana.

Equípate con la Llave del Ingeniero y úsala en los dos armarios de metal para abrir la puerta cerrada y cambiar la luz del bloque de metal de roja a verde. Ahora saca tu osito de peluche y teletranspórtate de vuelta a los jardines exteriores del Asilo. Usa la Llave del Ingeniero en el armario de metal para abrir la puerta de entrada al Asilo. Luego corre de vuelta al lugar por donde te tiraste al principio a los jardines exteriores. Dirígete al pilar de la izquierda y usa la llave en el armario de allí para activar una puerta trituradora en un pasillo inferior: ello te permite pasar por el túnel que hay debajo del lugar por donde te tiraste y volver así a la primera zona del Asilo. De todas formas, olvídate de ello por ahora y regresa a la entrada principal del Asilo.

Cruza la puerta, recoge los Cadeaux situados a cada lado y encamínate a la siguiente puerta, cargándote a los dos francotiradores del suelo (ignora a los que hay más arriba); luego pasa bajo la arcada del final. Gira a la derecha y sigue el corredor hasta una sala donde hay un Cadeau y otra alma oscura diciendo "tómame". Ahora pasa de nuevo por el corredor y por la bifurcación, sigue el pasaje y toma otro Cadeau en la sala de control. Ve a la derecha, siguiendo el pasadizo, y llegarás a un área descubierta con un francotirador vigilando un Govi. Líbrate de él y échale el guante al alma oscura; la puerta de la derecha con la luz verde encendida es la misma ante la que pasaste antes y ahora está abierta, por si quieres regresar a las estancias exteriores. Mira el tranvía a mano derecha: te lleva a la Catedral del Dolor, el centro neurálgico desde el que rastrear a los Cinco. Sin embargo aún no te hace falta ir allí, así que mejor saca tu osito de peluche y teletranspórtate a la Cámara de la Profecía. Sube la rampa y cruza la Puerta Ataúd, sigue el pasaje y tírate del puente para

atravesar otra puerta. Ve hacia delante desde la salida y usa tus poderes de alma oscura para abrir la Puerta Ataúd que hay ante ti: dentro hallarás La Lune, la primera parte de L'Eclipser de las tres que debes encontrar. Al combinarlas podrás llevar la oscuridad al mundo de los vivos, brindándote una oportunidad de matar a los Cinco. Deshazte de los dos demonios espadachines que han aparecido afuera y usa después el osito de peluche para visitar enseguida a Nettie en Bayou Paradis, a fin de enterarte de los poderes de L'Eclipser. Usa de nuevo el osito y vuelve a la Cámara de la Profecía antes de correr hacia el lugar donde recogiste el primer pedazo de L'Eclipser. Tírate por el agujero a la izquierda de la Puerta Ataúd y usa tus poderes para abrir la siguiente puerta de allí. Corre por el pasaje y baja por la rampa en espiral, saltando los agujeros y recogiendo los cinco Cadeaux que hay por el camino. Hay un túnel a la izquierda justo antes del pie de la rampa: corre por él para entrar en una estancia con dos nuevas Puertas Ataúd, cada una de las cuales requiere para abrirse más poder de alma oscura del que posees en este momento. Ignóralas y opta por pasar a través de la gran abertura de la izquierda, encargándote de los dos demonios espadachines antes de pasar corriendo por el puente de cuerda.







SHADOW MAN

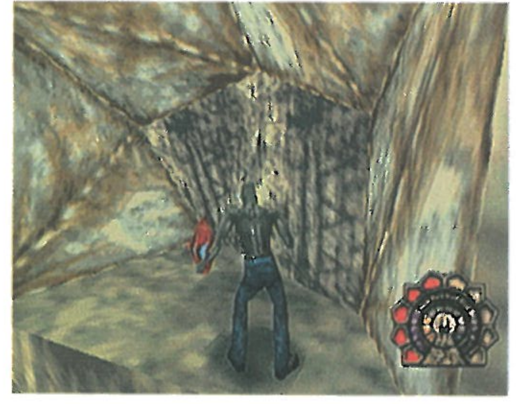
NIVEL 5

TEMPLO DEL FUEGO

Sigue el pasillo serpentino hacia la gran sala abierta del final. Tírate al agua poco profunda que hay ante ti y ve por cualquiera de las aberturas: ambas llevan al mismo lugar, una sala sin adornos con una rampa que sube por un lado. Ve por el pasillo y por el siguiente túnel hasta una sala con una rampa a un lado. Sube la cuesta y enfila el camino a mano izquierda, tomándote un tiempo para explorar el área y hallar unas cataratas de sangre, dos entradas con marcas de llamas y una Puerta Ataúd. Ahora regresa y sigue la otra ruta del cruce antes de tirarte del saliente de vuelta al área inicial. Sube la rampa de la derecha y salta los huecos para llegar a otra bifurcación. La arcada de la izquierda conduce a otra puerta con marcas de llamas, así que mejor ve por la derecha, corre más









allá de la laguna y cruza el pasadizo del otro lado. Al final da un brinco gigantesco y cae sobre el pequeño saliente que tiene un Cadeau en un frasco. Deja las manos libres, gírate y salta a la pared del otro lado para agarrarte a un saliente estrecho: desplázate por él y aúpate a un hueco con otro frasco en su interior. Ahora tírate otra vez abajo y sube de nuevo la rampa hacia la laguna que pasaste antes.

Zambúllete y nada a través de la pequeña abertura del fondo. Sigue el pasillo mientras tratas de evitar a los peces antes de volver salir por el otro extremo. Al salir a tierra, fíjate en las dos cataratas de sangre a cada lado de la laguna, adonde deberás volver más adelante. Corre al interior del pasillo a nivel del agua y cruza el corredor, sorteando las bolas de fuego que escupen las estatuas hasta llegar al Templo del Fuego. Pulsa el interruptor de la pared que hay justo en el interior de la arcada y luego vuelve corriendo a la laguna de la otra sala.

Sube a todo correr por la rampa de detrás de las cataratas de sangre, a la derecha, y síguela hasta arriba del todo. Cruza la gran abertura de la izquierda y esquiva las bolas de fuego para llegar a un altiplano muy por encima del área inferior. Pulsa el interruptor de la pared que tienes detrás y luego regresa a la sala de la laguna. Gira a la izquierda y explora el pequeño pasaje del final para hallar dos nuevos Cadeaux y una arcada marcada con fuego. Vuelve otra vez a la sala de laguna y baja de nuevo por la rampa hasta llegar a una abertura sellada a la derecha.

Dispara a la obstrucción para hacerla pedazos y sigue luego el pasaje de más allá para alcanzar una gran sala con una pasarela de madera. Baja la rampa, parándote a medio camino para recoger un alma oscura de un hueco a la derecha, y pulsa después el interruptor de la pared de debajo. Si quieres algunos cráneos de fuego, puedes aventurarte en la pequeña sala frente al interruptor, pero deberías tener extremo cuidado con las hermanas de sangre de dentro, quienes pueden causarte un daño de narices. Cuando te las hayas cargado a todas, vuelve subiendo por la pasarela y sube la rampa de regreso a la sala de la laguna. Sigue rampa abajo y dispara contra otro bloqueo para cruzar la siguiente abertura a la derecha. Enfila el pasillo corto que lleva a la sala larga, antes de correr hasta el fondo y subir al saliente que hay debajo de la medialuna de la pared. Deja las manos libres y salta para asirte al saliente estrecho de encima; luego desplázate a izquierda o derecha antes de auparte al saliente más ancho. Gírate y salta al pilar que hay ante ti, cruza otra vez de un salto y luego ve andando con cuidado hacia la viga delgada de madera que va al techo. Puedes recoger cuatro Cadeaux, dos de ellos a cada extremo de las vigas, así que tómalos y mira hacia abajo para descubrir dos pilares centrales. Tírate para caer sobre uno de los pilares: si tiene un botón, púlsalo; si no, cruza de un salto al pilar de enfrente, que sí lo tiene. Cuando le des al interruptor, tres hermanas de sangre cobran vida y se dejan caer desde arriba. Encárgate de ellas y toma nota de la abertura con marca de fuego que hay arriba a un lado, antes de regresar a la sala de la laguna. Puedes volar otra entrada para abrir una puerta un poco más abajo en la rampa. Sigue el pasillo y pasa corriendo ante las dos hermanas de sangre inactivas (por ahora), dirigiéndote a las escaleras de la derecha. Sube la pendiente mientras evitas las bolas de fuego, y síguela hacia el exterior de la sala, yendo a parar a lo alto de la plataforma central. Pulsa el interruptor y prepárate para vértelas con las dos hermanas de sangre de la entrada, que han vuelto a la vida, así como con otra hermana en la sala que hay al pie de la rampa central. Elimínalas y vuelve luego a la sala de la laguna.

Baja por la rampa hacia la última puerta obstruida y vuélala para pasar. Avanza por el corredor y a través de la sala, baja por otro corredor y entra en una sala llena de pilares de



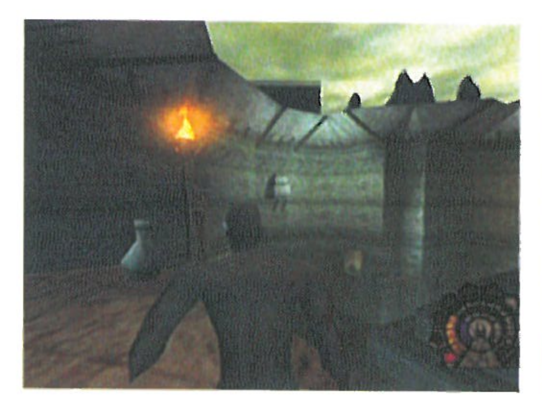
distintas alturas. Paséate por la sala y rompe todos los frascos para dar con dos regalos, antes de irte al lado a mano derecha de la sala. Usa la plataforma más baja para subir y salta de pilar en pilar, subiendo cada vez más, hasta llegar al saliente principal del centro. Pulsa el botón que hay aquí y dispónte a tirarte, pero ten cuidado, porque dos hermanas de sangre han resucitado al fondo de la sala y van a por ti. Fríelas a ambas y vuelve después a la sala de la laguna.

Pulsados ya todos los interruptores, es momento de volver al Templo del Fuego. Cruza la abertura a nivel del agua para llegar al área exterior, corre entonces hacia delante y sube los nuevos escalones que se han formado gracias a los botones que has ido pulsando. En lo alto, toma otra alma oscura y pasa a través de la abertura en forma de iris que tienes delante. Al final del pasillo se halla el templo principal: el suelo está cubierto de lava, ¡así que no caigas! Corre por encima de la baldosa, salta el hueco y procura salir ileso de las cuchillas giratorias y de los pesos oscilantes en tu camino hacia la abertura al final de la plataforma; luego ve a la siguiente abertura para entrar en una sala donde el suelo está totalmente cubierto de brasas. Salta desde la plataforma de madera a la que tienes delante y luego sigue por las pasarelas, esquivando los pesos y una cuchilla rotatoria al final. Recuerda los cuatro Govis que hay a los lados de la zona para recogerlos más adelante.

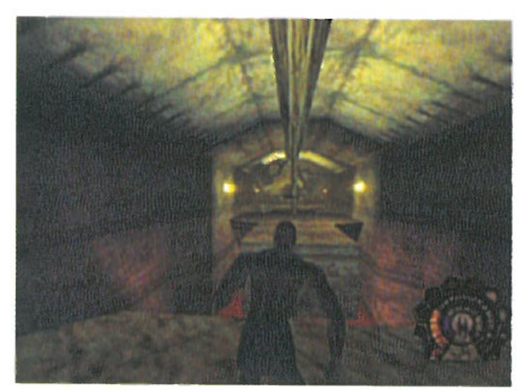
Sube las escaleras hacia la siguiente abertura y penetra en el corazón del Templo del Fuego. Desde el saliente elevado en el que estás, da un brinco inmenso hacia delante para caer en una gran plataforma situada en las brasas de debajo. Si miras al centro, verás la mitad de una construcción: la otra mitad cuelga muy por encima del altar. Para hacerla bajar, deberás pasar por los cuatro huecos a los lados del altar, pulsando los interruptores allí contenidos. Ten cuidado con la hermana de sangre que aparece para frustrar tus planes y dirígete después a la gran abertura en la parte trasera del altar para hallar el último interruptor. Cruza de un salto a la construcción y trepa por el interior: al subir te harás con tu primera serie de tatuajes, el Gad Toucher (o toque de Dios).

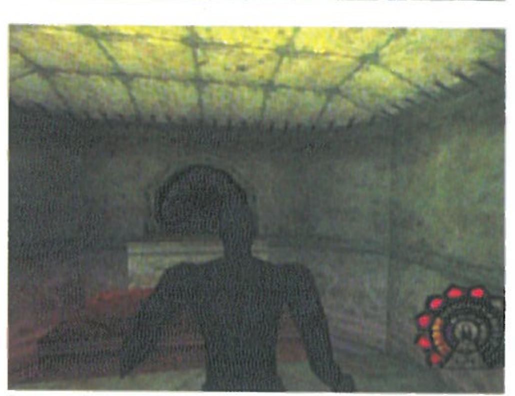
El Gad Toucher te permite empujar aquellos bloques que antes quemaban demasiado para poder tocarlos, y subir por sitios en los que haya fuego, así que prueba tus nuevos poderes dirigiéndote al hueco que hay a la derecha, en la abertura grande. Corre a la derecha de la plataforma y salta para asirte al saliente encendido; desplázate y encarámate a la abertura que hay a medio camino. Corre por el pasillo, déjate caer a la sala de debajo y corre al otro extremo para pulsar un interruptor que abre la salida. Tira a la izquierda, busca otro interruptor para disparar una cuerda al otro lado de la sala y vuelve a la plataforma que hay cerca de la nueva cuerda. Trepa para cruzar, recoge el Cadeau, salta por la plataforma hacia la abertura y sube las escaleras para entrar en una sala con cinco bloques ardientes.

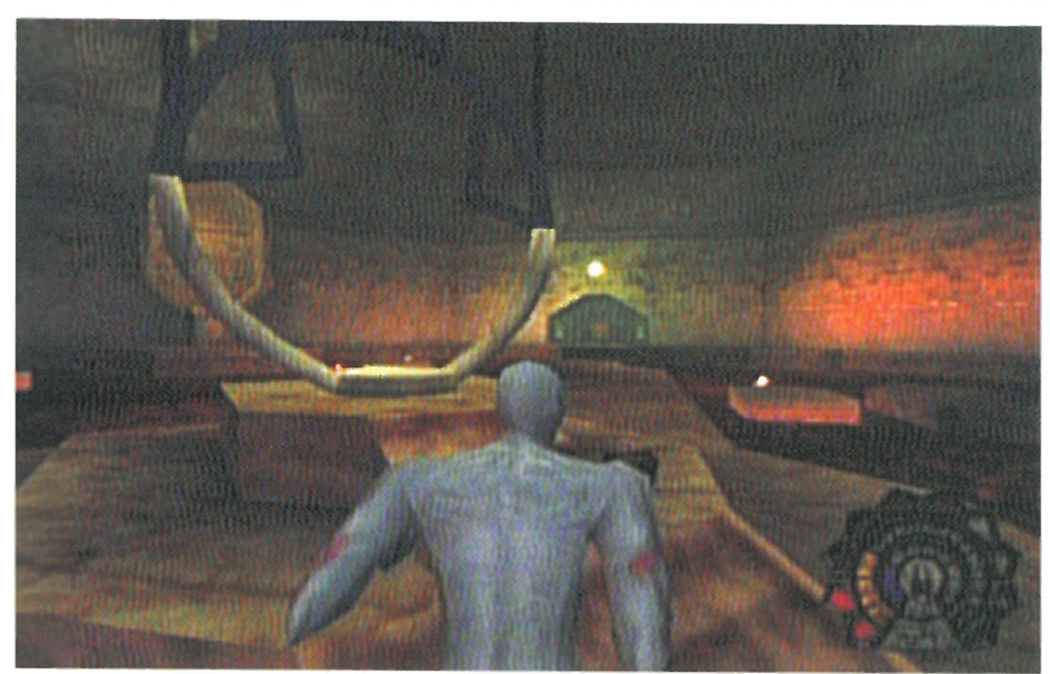
Quita los bloques de en medio para entrar en las salas al otro lado. Dos contienen ítems, incluyendo más Cadeaux y cráneos de fuego, mientras que en











las otras dos hay hermanas de sangre esperándote. La de la derecha, más cercana a la sala abierta del fondo, tiene además un tramo de escaleras por el que deberías subir. Sigue el pasaje de más allá para llegar a la primera de las almas oscuras que viste antes encima de la sala de la cuchilla giratoria, y luego baja de un salto a la plataforma y esquiva la hoja, dirigiéndote a la derecha para volver a entrar en la sala del altar.

Dirígete al hueco que hay al fondo a la izquierda de la sala y ve por la plataforma hasta el lado para encontrar un bloque ardiente. Apártalo con tus nuevos poderes y corre por el pasaje hacia una sala con varias rampas de madera. Déjate caer y elimina a las hermanas de sangre que vienen de cada lado. Luego vuelve a la entrada y mata a dos más en el saliente de encima. Sube a la pasarela de madera y recórrela hasta el final, toma los Cadeaux y luego vuelve y salta el hueco hacia la pasarela de enfrente. Tira a la izquierda y salta de nuevo antes de dejar las manos libres y asirte al bloque ardiente. Desplázate a la izquierda y aúpate para luego recorrer el túnel que allí se encuentra.

Arriba de todo hay otra de las almas oscuras visible desde la sala de la cuchilla giratoria: hazte con ella, tírate de nuevo a la plataforma de la cuchilla y vuelve a la sala del altar. Ahora es cuestión de volver un poco sobre tus pasos y abrir todos esos sitios taponados por bloques ardientes: cuando lo hayas hecho, saca tu osito de peluche y transpórtate de regreso a la Cámara de la Profecía.

Trucos a tutiplén

¿No consigues acabar un juego por más que lo intentas? ¿Te gusta que te lo pongan fácil? ¿Te mola el juego sucio desde que eras un renacuajo? Pues estás de enhorabuena porque este apartado te irá como anillo al dedo.

Virtua Striker 2

Puede que competir contra equipos convencionales te acabe aburriendo. No te preocupes, los desarrolladores de Virtua Striker 2 han previsto esta posibilidad y han incluido unos equipos extra muy... atípicos.

Jugar con el equipo MVP Royal Genki: Para jugar con este equipo de aliens repite el proceso que has seguido para obtener el equipo de MVP Yukichan. Cuando aparezca en pantalla, sitúa el cursor sobre él, mantén pulsado Start y pulsa A. Si lo haces correctamente, deberías escuchar la palabra Rainbow y este nuevo equipo especial debería reemplazar al de Yukichan.

Jugar con el equipo MVP Yukichan: Para jugar con este equipo polar desplaza el cursor hasta Yugoslavia en la pantalla de selección de equipos del modo Arcade y pulsa Start. A continuación, desplaza el cursor sobre USA y pulsa Start y haz lo mismo con Corea e Italia. El nuevo equipo debe aparecer encima de Japón en la esquina superior izquierda de dicha pantalla.





Speed Devils

Aqui va una pequeña ayudita para triunfar en el divertido Speed Devils.

Todos los Coches y Todas las Pistas: Pulsa B, Flecha Derecha, B, Flecha Derecha, Flecha Arriba, B y Flecha Arriba mientras juegas.

Nitro Infinito: Para salir disparado como un cohete las veces que quieras sólo tienes que pulsar Flecha Abajo, Flecha Arriba, Flecha Abajo, Flecha Arriba, A, X y A durante el juego.

Ganar Dinero Extra: Pulsa en el modo Campeonato A, Flecha Derecha, A, Flecha Derecha, Flecha Arriba, B y A mientras conduces.

Millennium Soldier

Aquí tienes los mejores códigos para este potente shoot´em-up de Infogrames. Debes introducirlo con el controlador conectado en el primer puerto mientras juegas.

Armadura: Flecha arriba, Flecha abajo, Flecha izquierda, Flecha derecha, X, Flecha arriba, Flecha abajo, Flecha izquierda, Flecha derecha, Y

Saltar de nivel: Y, Y, X, X, Gatillo L, Gatillo R, Flecha Abajo, Flecha Abajo, Flecha Arriba, Flecha Arriba

Granadas: Flecha Abajo, Flecha Abajo, Flecha Abajo, Flecha Abajo, Flecha Abajo, Flecha Arriba, Flecha Arriba, Flecha Arriba, Flecha Arriba, Gatillo R

Vidas extra: A, B, X, Y, Gatillo L, Gatillo R, Flecha Arriba, Flecha Abajo, Flecha Izquierda, Flecha Derecha

Huevo de Pascua: Gatillo L, Flecha Izquierda, Gatillo R, Flecha Derecha, X, X, Flecha Abajo, Flecha Abajo, Gatillo R, Gatillo L

Psychic Force 2012

Este título distribuido por Acclaim y ambientado en un futuro no muy lejano te permite jugar con algunos personajes secretos y desvelar una fantástica imagen oculta.

Jugar con Uon: Juega durante seis horas seguidas o completa el Story Mode con los 10 personajes.

Jugar con Kiss: Juega durante 12 horas o completa el Arcade Mode con todos los personajes, incluido Uon.

Jugar con Burn: Consigue a Uon y a Kiss y después completa tanto el Story Mode como el Arcade Mode con todos los personajes, incluidos Uno y Kiss.

Imagen extra: Coloca el disco del juego en el lector CD-ROM de un PC. Podrás acceder a una imagen espectacular.



Fe de erratas Por causas ajenas a nuestra voluntad, en la guía de Soul Calibur se han invertido los botones rojos y azules en las combinaciones de los diversos personajes. Así, cuando encuentres un botón rojo en un movimiento, pulsa el botón azul y, por el contrario, allí donde aparezca un botón azul, sustitúyelo por el botón rojo. Ahora sí que no habrá rival que se te resista.

PLANETARIO

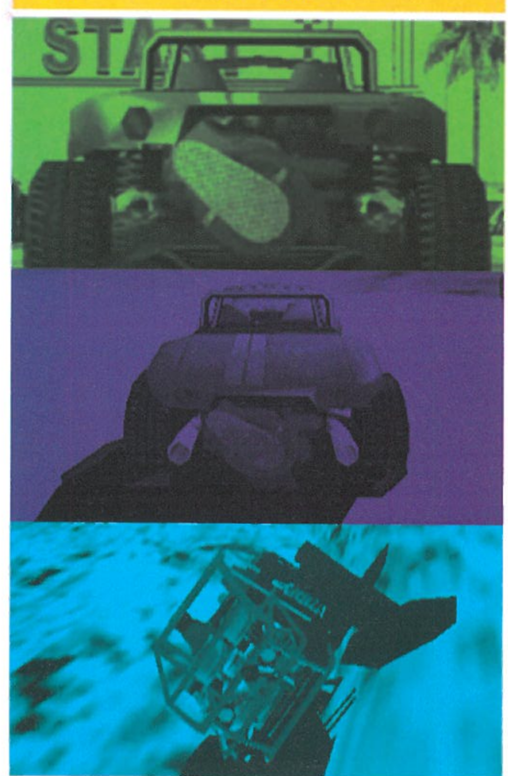
INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

Buggy Heat

De los títulos lanzados en Europa, pocos son los que incluyen algún tipo de opción Internet. Buggy Heat es uno de ellos y, aunque no ofrece ningún minijuego, circuito o vehículo adicional, sí nos proporciona una interesante variante del modo espectador.

Uno de los elementos novedosos del juego Buggy Heat es que almacena en tu unidad VM una serie de datos que denomina IA (Inteligencia Artificial) del jugador. Así, mientras tomas parte en las diferentes pruebas, la CPU toma nota de tu pericia al volante y crea un perfil de tu estilo de conducción que la consola reproducirá cuando actives el modo espectador incluido en el juego. Pero lo más importante es que esos datos grabados en tu VM pueden ser, además, intercambiados entre los jugadores a través de la sede Web de Buggy Heat. De este modo, podrás establecer odiosas comparaciones entre tu virtuoso manejo de los buggies y el de otros jugadores de cualquier lugar del planeta.
La finalidad de estas páginas es explicarte cómo bajar tales archivos y cómo configurar una partida, en modo espectador y a pantalla partida, entre tu IA y la del mejor jugador del ránking Buggy Heat.





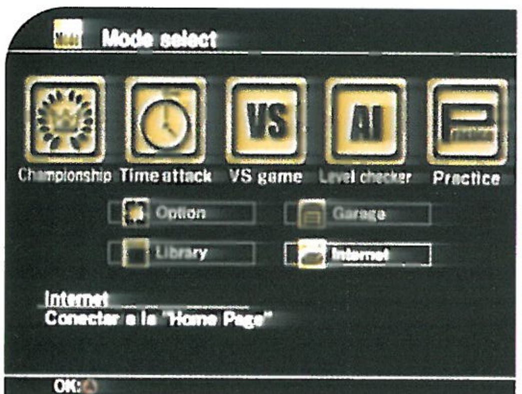


LA OPCIÓN INTERNET DE BUGGY HEAT, PASO A PASO

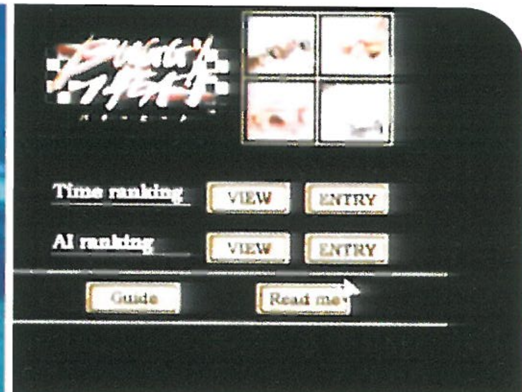
1 En la pantalla de modo de selección del juego (Mode Select), encontrarás una pestaña que hace referencia a Internet. Selecciónala con la cruceta direccional y a continuación pulsa el botón A.

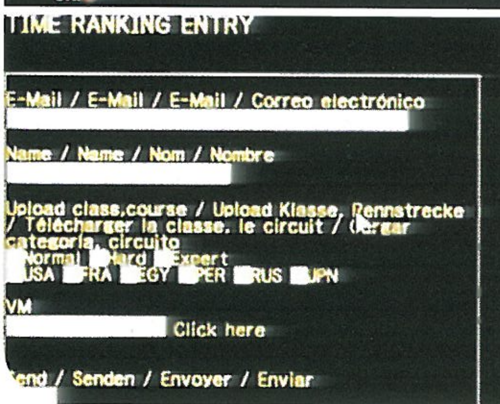
2 La siguiente pantalla te permite conectarte de una forma sencilla a la página de Inicio de Buggy Heat. Selecciona el logo de Dreamarena y deja que tu videoconsola se conecte automáticamente a la Red.

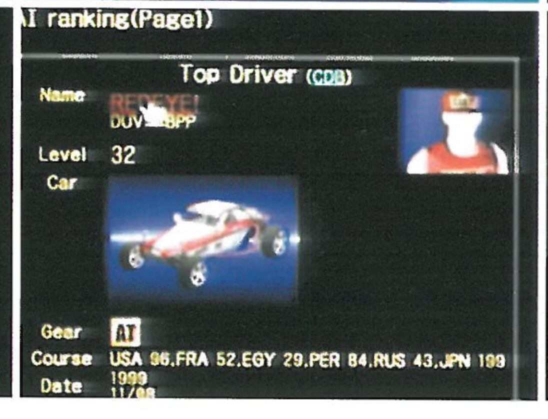
3 En la Página de Inicio encontrarás dos opciones: Time Ranking y AI Ranking. La primera te permitirá consultar los mejores tiempos e introducir tu mejor crono. La segunda te proporcionará una lista de IA disponibles en la Red.

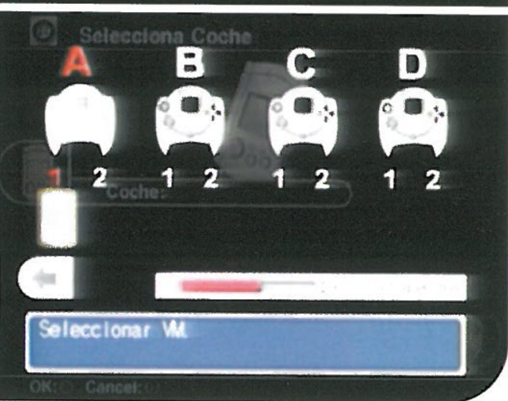












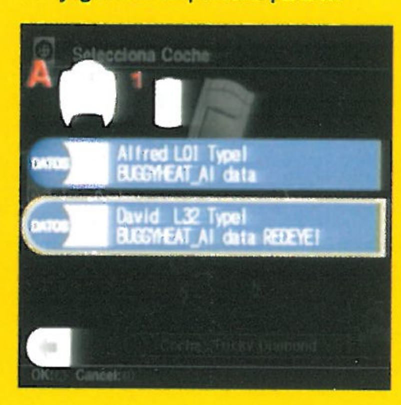
4 Para introducir tu mejor tiempo, sólo tienes que utilizar la opción Entry y rellenar el inevitable formulario con todos tus datos personales. Una vez hecho esto, ya habrás quedado debidamente registrado.

5 La opción AI Ranking es la que te permite descargar en tu VM la IA de otros jugadores. Una vez en ella, debes seleccionar el nombre o el código del jugador para poder transferir los datos a tu tarjeta de memoria.

6 Una vez que el icono se encuentre situado sobre el nombre o código pulsa A. Una pantalla te preguntará en qué VM quieres guardar los datos. Una vez realizada la operación desconéctate y retorna al menú principal.

Comienza el espectáculo

En el menú de Mode Select, selecciona la opción «VS game». Sigue los pasos habituales para competir con dos jugadores en pantalla partida.



Cuando accedas a la pantalla donde debes seleccionar el vehículo con el que quieres participar, ves cambiando de coche con la cruceta de dirección hasta que aparezca el gráfico de una Visual Memory. Seguidamente pulsa el botón A. Entonces deberían aparecer los distintos datos de Inteligencia Artificial grabados en la tarjeta. Selecciona los que han sido descargados de la Red. Después de esto, el juego retornará de forma automática al mismo icono de la VM para que selecciones al segundo oponente. Elige ahora tu mejor Inteligencia Artificial guardada en la VM.

Una vez configurado el juego, ponte cómodo y observa la competición como simple espectador. Si te dejan atrás es que todavía no has practicado lo suficiente. Así que ya sabes: ¡Nada de irte a dormir hasta que tus tiempos sean decentes!

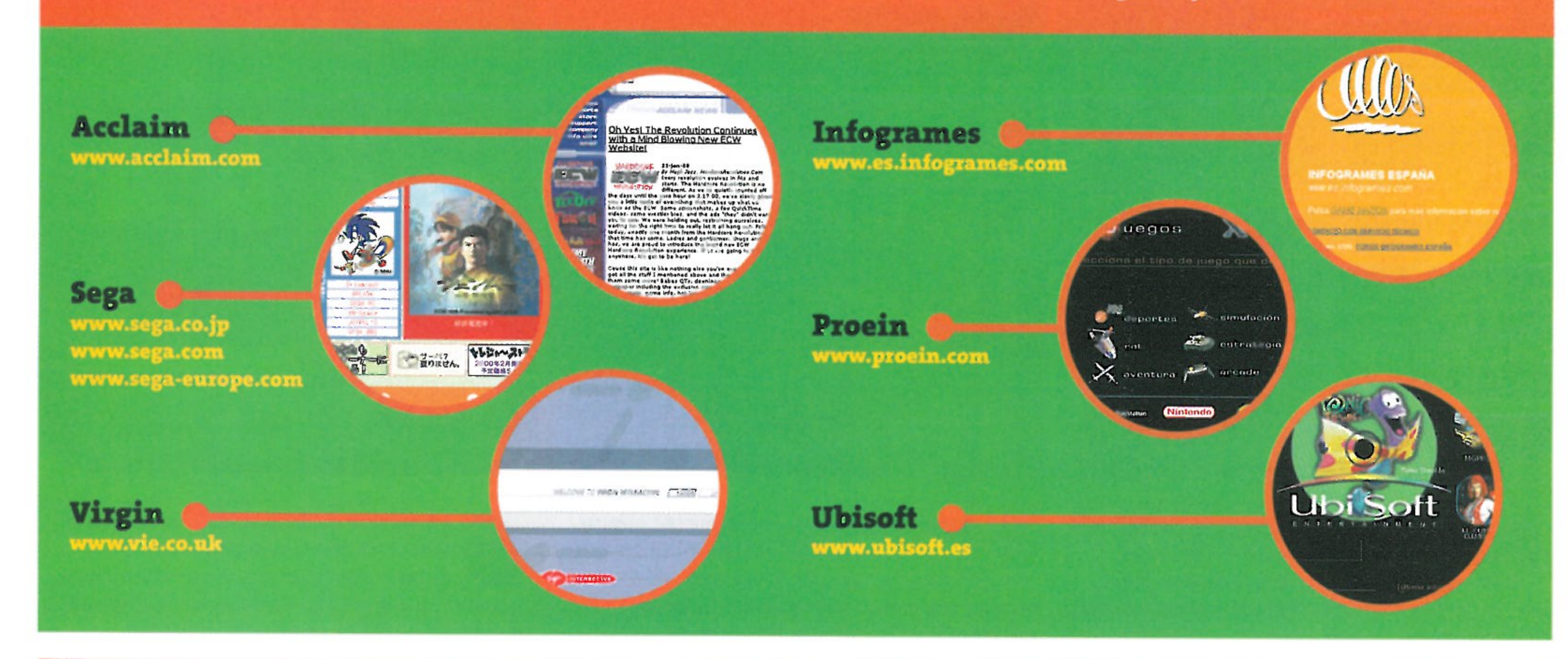


La industria de los videojuegos

A la mayoría de los jugadores no sólo nos gusta aporrear el mando y ganar partidas. Muchas veces también nos interesa obtener datos sobre los juegos que nos hemos comprado o sobre aquéllos que esperamos más ansiosamente.

Distribuidores en España

La práctica totalidad de las empresas que comercializan los juegos para Dreamcast en España están representadas en Internet. En estas sedes, que en muchos casos están en castellano, puedes conseguir noticias, fechas de lanzamiento, imágenes y secuencias de vídeo.



Desarrolladores

Además de los distribuidores, los creadores de juegos suelen tener sus propias páginas en la red en las que también se puede hallar información e imágenes sobre sus títulos. Te facilitamos las direcciones de diversos desarrolladores y citamos algunos de sus trabajos que han visto la luz en la Dreamcast.

Bizarre Creations
www.bizarrecreations.com
Historial: Fur Fighters, Metropolis-SR

Luxuflux
www.luxoflux.com/
Historial: Vigilante 8: 2on Offense

Rage
www.rage.co.uk
Historial: Incoming, UEFA Striker

Capcom
www.capcom.com
Historial: Resident Evil, Power Stone

Midway
www.midway.com
Historial: Ready2Rumble, Mortal Kombat

Jaleco
www.jaleco.com
Historial: Rainbow Six

Videosystem
www.videosystem.co.uk
Historial: F1 World GP

Namco
www.namco.com
Historial: Soul Calibur

Nocliché
www.nocliche .com
Historial: Toy Commander

Sedes oficiales sobre un juego

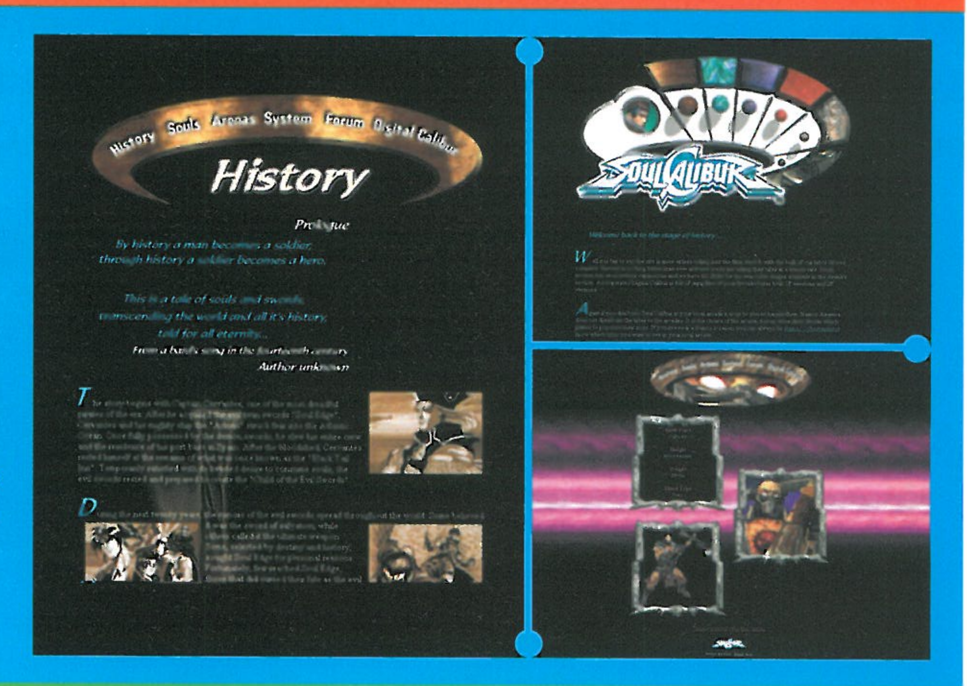
A veces los títulos importantes tienen su exclusiva sede Web. Normalmente aquí encontrarás más información que cuando el juego se incluye en la sede de la compañía.

Soul Calibur

www.soulcalibur.com

La sede de el mejor beat´em-up de la historia nos ha encantado. Si sabes inglés te vas a poner las botas con toda la información contenida en esta sede y si no lo dominas al menos podrás contemplar imágenes fantásticas del juego. Desde la página de inicio podrás seleccionar los apartados History, Souls, Arenas, System, Forum y Digital Calibur.

History te informa del argumento y de la historia de cada uno de los luchadores en 17 capítulos diferentes. Souls presenta con todo lujo de detalles los personajes del juego. Arenas hace lo propio con los distintos escenarios de Soul Calibur. Con System vas a alucinar porque aquí están explicadas las técnicas básicas de lucha y una selección de movimientos de los diversos personajes (todo ello, reforzado con capturas y secuencias de vídeo). Forum, es un foro de discusión al que los jugadores envían sus mensajes y, por último, Digital Calibur aglutina diferentes opciones como secuencias de videos con las Katas de los protagonistas y otras que puedes descargar solamente desde un ordenador personal.





Fur Fighters

www.furballs.com

Bizarre, además de disponer de una sede genérica para todos sus juegos, ha desarrollado también una específica para promocionar Fur Fighters, uno de sus proyectos más ambiciosos. Aunque el juego ya ha cambiado oficialmente de nombre, la dirección todavía conserva el título original. La página de este juego, cuyo preview encontrarás en la página 18 de este mismo número, te ofrece 5 enlaces diferentes. What´s New, What´s Not, Development Diary, Game Info y Media.

En What´s New se publican las novedades que aparecen sobre el desarrollo del juego. What´s Not agrupa las noticias antiguas. En Development Diary los creadores relatan periódicamente las vicisitudes del proceso de creación. Game Info, por su parte, presenta los personajes, expone el argumento y la estructura del juego y, además, ofrece las distintas notas de prensa sobre Fur Fighters que los distribuidores han confeccionado. Media es, tal vez, uno de los apartados más interesantes para los visitantes jugones. Aquí encontrarán capturas, secuencias de vídeo y artwork.

Shenmue

www.shenmue.com

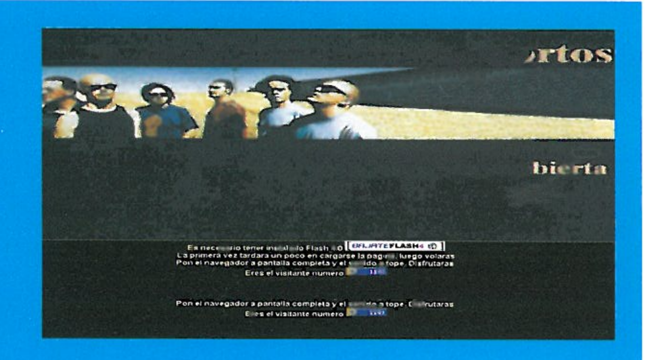
Estamos seguros que esta sede te interesa. Sin embargo, a no ser que domines el japonés, tendrás que conformarte con contemplar las numerosas imágenes contenidas en las diversas páginas. En la página de inicio hay tres enlaces principales en inglés. Son Game, shenmueBBS y Network Ranking. Games se centra en características del juego tales como personajes, funciones y modos. En Network Ranking los jugadores nipones pueden consultar un listado con las mejores puntuaciones en los desafíos y subjuegos incluidos en Shenmue, como por ejemplo, el Space Harrier o el Hang On, entre otros. ShenmueBBS, a su vez, es un grupo de noticias en el que los jugadores que lo deseen pueden dejar mensajes.



Actualidad en la Red

Este mes hemos navegado por Internet para enterarnos de los próximos conciertos y de las películas que están a punto de estrenarse. En esta página los protagonistas son Celtas Cortos, Arial Rot, Huracán Carter y Woody Allen.

Celtas Cortos recorre España



Celtas Cortos es uno de los grupos que mejor conoce la geografía española gracias a las giras que les han llevado de una punta a otra del país. La aparición de su nuevo disco, *Tienes la puerta abierta*, les llevará el 16 de febrero a Barcelona, el 17 a Bilbao, el 18 a Burgos, el 19 a Zaragoza, el 1 y 2 de marzo a Madrid y el 3 de marzo a Valencia.
En su página oficial puedes encontrar toda la información del grupo pucelano: desde sus discos hasta las fechas y lugares de los conciertos de su actual gira.
www.celtascortos.com

Huracán Carter



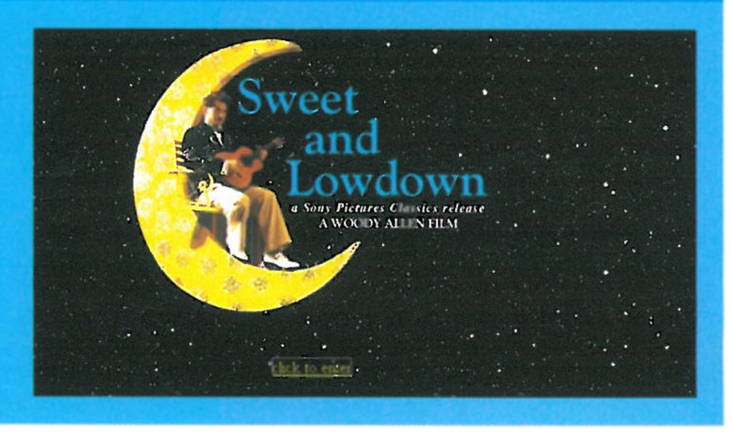
Esta película está basada en la historia real de Rubin Hurricane Carter, un boxeador que se entrena para alcanzar el título de los pesos medios. Su sueño se ve truncado cuando es condenado por un asesinato que no ha cometido. El film, con Denzel Washington en el papel de Rubin Carter, se estrenará en 25 de febrero. En la dirección Web que te facilitamos encontrarás todos los detalles de esta producción e, incluso, podrás escuchar algunos fragmentos de la banda sonora.
www.the-hurricane.com

Ariel Rot de gira



El ex de Tequila y de Los Rodríguez está de gira por España con *Cenizas en el aire*, el nuevo disco de su retomada carrera en solitario. Ariel Rot comenzará el tour en tierras gallegas, concretamente en Vigo, el 17 de febrero. A continuación, visitará 10 diez ciudades españolas más para acabar la gira en Santander el día 25 de abril. Su página Web contiene información detallada de los conciertos y un extenso repaso a su dilatada trayectoria musical, tanto en solitario como con sus anteriores bandas.
www.arielrot.com

La nueva película de Woody Allen



Sweet and Lowdown, la nueva película de Woody Allen, narra la historia del guitarrista de jazz Emmet Ray durante los años 30. El músico, interpretado por Sean Penn, tiene un comportamiento algo irresponsable hasta que conoce a una mujer muda. Samantha Norton, Uma Thurman y el propio Woody Allen también aparecerán en el film. Toda la información sobre la película (cuyo estreno en España está previsto para el 18 de febrero) está a tu disposición en su Web oficial.
www.spe.sony.com/classics/sweetandlowdown/

Controladores estándar

Como usuario de Dreamcast, más pronto o más tarde te vas a plantear la adquisición de un segundo controlador para aprovechar las opciones multijugador de tus juegos. Este mes hemos sometido a examen dos mandos disponibles en el mercado.

Dreamcast Controller

Fabricante: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **4.900 ptas**
Puntuación: **70 %**

Si necesitas un segundo mando, la primera opción a considerar es, sin duda, el propio controlador estándar de Sega. Probablemente, ya habrás comprobado tú mismo la fiabilidad y resistencia de este mando a base de horas y horas de juego. De momento, este joypad oficial sólo puede encontrarse en el característico color blanco aunque, con un poco de suerte, tal vez llegue algún día a nuestro país la versión en diferentes colores de la gama Millennium.

La inserción de accesorios como la VM o el Vibration Pack en las ranuras no presenta ninguna complicación, aunque no se puede decir lo mismo cuando intentas sacar la VM después de horas de juego. El mando es muy ligero y relativamente pequeño. Sin embargo, el material de la carcasa es de buena calidad y, por lo tanto, resistente a los golpes.

Tanto los botones de acción como los de dirección se alcanzan fácilmente, a pesar que la postura que adoptan las manos no es especialmente cómoda. En nuestra opinión, tanto el mando de dirección analógico como los gatillos no tienen un muelle lo suficientemente duro para facilitar la máxima precisión en los simuladores de carreras. Otro de los handicaps del Dreamcast Controller es su cable. Éste entra en el mando por la parte inferior y queda forzado cuando la consola esta lejos o encaramada en un punto más elevado que las manos del jugador. Sega se ha quedado por detrás de los diseños ergonómicos empleados por Microsoft en su SideWinder. Tampoco alcanza el número de prestaciones de mandos como los analógicos de Sony para su PSX, que además cuentan con cuatro pulsadores posteriores.



Astropad

Como alternativa al controlador oficial, InterAct pone a tu disposición el AstroPad, que actualmente se encuentra disponible en cuatro colores (rojo, negro, verde y azul). Al igual que el mando oficial, cuenta con cuatro botones de acción, un botón Start, una cruceta digital, un stick analógico, dos gatillos y dos ranuras para la VM y el Vibration Pack. Lo que no incluye el mando oficial y sí tiene el Astropad es la función de autodisparo, una opción muy útil en juegos en los que hay que disparar a mansalva. Este periférico permite asignar dicha función a cualquiera de los botones de acción y un indicador luminoso se encarga de indicarte si esta modalidad está activada.

Su peculiar forma redondeada ofrece una correcta adaptación de las manos del jugador y un acceso cómodo a los botones, con excepción de los gatillos, cuyo diseño hace que el dedo tope con la carcasa del gamepad. A pesar de que nos gusta más la forma de la cruceta direccional incluida en el mando estándar, en general los botones del Astropad ofrecen una mayor dureza y precisión. De todas formas, su mayor peso respecto al Dreamcast Controller puede llegar a resultar un problema.

Si piensas en aumentar tu colección de controladores, este mando de InterAct es una opción a tener en cuenta.

Fabricante: **InterAct Game Products**
Distribuidor: **Netac**
Precio: **4.490 ptas**
Puntuación: **72 %**



CARTAS DE LOS LECTORES

Después de los turrones, los exámenes, la cuesta de enero y las rebajas, ha llegado el momento de volver a sentarte en tu habitación y dedicarle un poco de tiempo a tu mejor amiga. No, no estamos hablando de Cristina Tárrega, nos referimos a tu Dreamcast. Y como seguramente te van a comenzar a asaltar algunas dudas sobre lo juegos que pueden llegar próximamente o los nuevos accesorios de la consola, aquí estamos nosotros para solucionarlas. Por si no te acuerdas de nuestra dirección, toma nota: C/Joventut 19, 08830 Sant Boi de Llobregat,Barcelona

Aqui un amigo

Antonio López (San Andreu de la Barca, Barcelona)

Lo primero de todo, felicitaciones por la revista. Me he comprado vuestros números 1 y 2 y os aseguro que, viendo como mejoráis y añadís cosas, os habéis asegurado un cliente y amigo.
Un par de cosas:
¿Se sabe algo de un Tomb Raider para Dreamcast? No quiero compartir mi Lara con otros.

No seas tan egoista hombre. Lara tiene tanta *pechonalidad* que es normal que le salgan muchos pretendientes. De todas formas, si ojeas nuestro Mapamundi te vas a llevar un alegrón, porque ya ha sido confirmada la aparición de Tomb Raider para Dreamcast.

¿Me podéis decir los juegos de aventura que se están haciendo? (mientras disfruto de Shadow Man y Resident Evil 2)

Pues dentro de muy poco vas a poder disfrutar también con la versión para Dreamcast de Soul Reaver y, si no te has empachado de zombies, Resident Evil Code:Veronica estará en las tiendas a finales del mes de junio. Pero deducimos por tu primera pregunta que la aventura que más te va a interesar va a ser la de ese peazo de mujer llamada Lara Croft (¿por qué será que siempre acabamos hablando de ella?).

¿Se sabe también algo de un Colin McRae II para mi Dream?

De momento no hay nada confirmado, pero teniendo en cuenta que Codemasters (la compañía desarrolladora de Colin McRae) ha anunciado recientemente su intención de realizar juegos para Dreamcast... todo es posible.

Fechas y más fechas

Manuel José Monreal

La revista es alucinante, desde las noticias hasta los reportajes de los juegos, una de las cosas que más me gustan son las fotos: son de una claridad y resolución alucinantes (como son realmente los juegos para la Dreamcast) no como las de "otras" revistas. Pero lo que más me gusta son las guías de los juegos, simplemente alucinantes. Os quería hacer unas preguntas: ¿cuándo sale el Metropolis Street Racer? Porque hay rumores que se va a retrasar hasta julio.

Nos alegramos de que te gusten las guías de la revista porque nos está costando sudores y lágrimas (días y días sin ver a nuestra madre, problemas con la novia...) tenerlas listas mes a mes. Respecto a tu pregunta, en principio debería estar en las tiendas en el mes de abril aunque, con los retrasos que ha sufrido el lanzamiento del juego, no nos extrañaría que tuvieras razón.

¿El Dead or Alive 2 saldrá en España? ¿Si llega, quién lo distribuirá?

Podremos admirar esos bikinis y esos cuerpos serranos a finales de año y le debemos dar las gracias a Sega.

¿Sabéis algo sobre el D2? ¿Saldrá en España traducido?

De momento sabemos que es una pasada porque hemos jugado a la versión japonesa. La misma Sega traerá el juego a España pero todavía no hay ninguna fecha confirmada y se desconoce si saldrá traducido.

¿Cuándo saldrá el Street Fighter III W Impact en España?

¿Es que no te has cansado ya de nuevas versiones de Street Fighter con cada vez más Alphas, Ex y Plus en el título? Bueno, nosotros tampoco así que te gustará saber que el juego estará en la calle en mayo.

El Zip, ese gran desconocido

Jaime Calderón (Palamós, Gerona)

Llevo con vosotros desde vuestro número 0 (ese que se regalaba con PlanetStation) y la única cosa que veo que falta en vuestra revista son los trucos para juegos de la Dreamcast.

Para que veas que nos adelantamos a los acontecimientos (fuimos los primeros en saber que el Real Madrid no ganaría el Mundialito), este mes te ofrecemos una página con trucos a tutiplén.

No sé si esta pregunta conducirá a una crisis de risa en vuestra redacción, pero es que yo, yo, vamos que yo no sé que es una unidad Zip y me gustaría que me explicarais qué es.

Pues una unidad Zip no es una versión de las aventuras Zipi y Zape para Dreamcast, se trata de una unidad de almacenamiento que permite guardar grandes cantidades de información (algo así como la disquetera de un ordenador, sólo que con discos de mayor capacidad).

Por muy rara que parezca esta petición mía, me entusiasmaría muchísimo que me dierais algún truco para Dynamite Headdy. ¿Qué no sabéis que juego es? Pues es uno de mis preferidos de Mega Drive y como elementalmente ya no existen revistas de esta videoconsola de Sega me gustaría que me proporcionarais algún truco.

¿Cómo que no sabemos que juego es? No nos queremos poner chulos pero somos unos profesionales como la copa de un pino (y además no tenemos abuela) y sabemos más de videojuegos que Pamela Anderson de la silicona. Hemos desenterrado del baúl de los recuerdos nuestra añorada Mega Drive y aquí tienes un truco para seleccionar niveles del juego: en la pantalla del título, ponte sobre la opción Game Start y presiona C, A, izquierda, derecha, B y Start.

Última pregunta y de más interés por mi parte. Sega está convirtiendo muchos juegos de recreativas a su Dreamcast ¡bien por Sega! Aunque se olvida de una recreativa que a mí más de una vez me ha dejado sin un duro para después comer por ahí: es The Lost World (soy un fanático de los dinosaurios). ¿Saldrá esta recreativa para Dreamcast?

Pues nos congratula anunciarte que sí. El equipo de programadores AM3 de Sega ya está trabajando en la conversión, aunque por el momento no existe fecha definitiva. Además, se rumorea que una versión del arcade Jurassic Park podría estar incluido como extra al completar el juego.

Sonic sobre ruedas

José Ángel López (Mula, Murcia)

Hola colegas. He vendido mis juegos de Nintendo 64 y estoy a punto de comprarme una Dreamcast. Por cierto, felicidades por vuestra revista. Es una compra obligada cada mes y me encanta. Ahí van las preguntas:
En el número 1 decíais que había un GD-ROM para jugar con juegos de Saturn en Dreamcast. ¿Cuándo saldrá en España?

Ah, ¿pero va a salir en España? De momento las noticias que tenemos es que el Satcast no se distribuirá, al menos de forma oficial, en occidente.

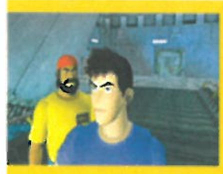
¿Sacarán un Sonic estilo Mario Kart o Crash Team Racing?

Pues la verdad es que ya existe un juego de este estilo protagonizado por el pueco espín azul y sus colegas. Salió allá por 1997 para la Saturn y se llamaba Sonic R, aunque la verdad es que no llegaba al nivel de los dos juegos que has citado y era muy fácil acabárselo. De momento, para la Dreamcast no hay ningún juego de este tipo confirmado.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS



BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



BUGGY HEAT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **59%**



CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MILLENNIUM SOLDIER
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**



MONACO GP
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%o**



NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



PSYCHIC FORCE 2012
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **66%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**



SEGA RALLY2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



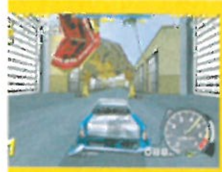
SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



SUZUKI ALSTARE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



THOTD2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **68%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



WWS 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



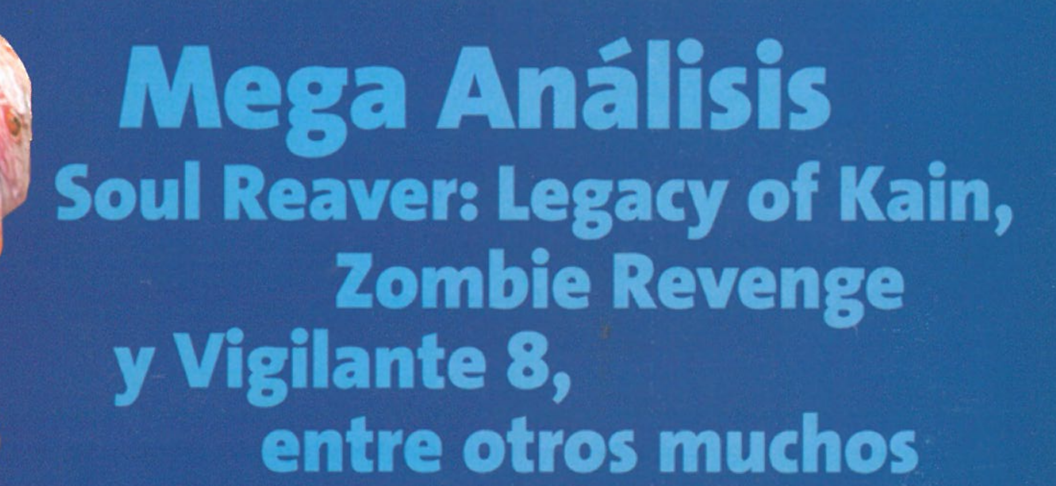
WORMS ARMAGEDDON
Género: **Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **69%**

En el próximo número:

Especial Toma de Contacto

Alucina con nuestro reportaje sobre los juegos más esperados del 2.000





Mega Análisis

Soul Reaver: Legacy of Kain, Zombie Revenge y Vigilante 8, entre otros muchos



Guía completa Ready 2 Rumble

Todos los personajes y movimientos

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la Redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.